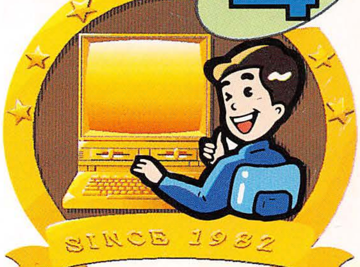
1989年4月1日発行（毎月1回1日発行）第8巻第4号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

APR. 1989 4

わかる！動かせる！
プログラムが組める雑誌

マイコン BASIC Magazine



特別定価390円

速報!! 32ビット モデル1 338,000円！

FM TOWNS登場

X68000に298,000円の新シリーズも登場！

グラフィックと音声効果がさえる！

フェリオス

©㈱ナムコ

日本ファルコムのチャレンジ精神が生んだ

スタートレーダー

VGM楽譜 トップランディング

だれでも打ち込める特選プログラム46本

- ファミコン/ツインファミコン FCもぐらたたき/DANGEROUS BATTLE/LIFORCE II
- FM-7/77 HELLO/MEGA BALL
- JR-200 退治せよ
- MSX ADD/萩の月PART1-WHICH IS GREAT？-/RED DESERT
- MSX2 FREE BASKET BALL/コンコンランド
- MSX2+ KUNKUN
- MZ-700 ALICE IN MONEYLAND/ショート・プログラム3本勝負
- MZ-1500 つなひき
- MZ-2200 NIGHT OF VENUS-LINE
- MZ-2500 カシルテちゃんの大冒険
- PC-6001/mkII/6601/SR Dirty room
- PC-6001mkII/6601/SR 我が道，我が食料～こおらくん激闘編～
- PC-6001mkIISR/6601SR 夏の短剣
- PC-8001/mkII/SR FIGHTING/対決
- PC-8001mkIISR Snow Scene
- PC-8801mkIISR Out Ran/WIZARD CASTLE
- PC-88VA アルバニア－失なわれた町を求めて－
- PC-9801 MONSTER PANIC
- S1 移植版 GRAMODOKI
- X1 TAKARIS/マチュピチュWARS
- X1turbo 回れ右
- X68000 さくらんぼがり
- PB-100/110 Don't Stop/Pro Wresring
- PC-1245 CHORO CHORO
- BMLIIIMK5 移植版 PIRON KUN
- PASOPIA7 PULLUP

実用プログラム

- MSX2 MSX VOICE
- PC-8801 相性星占い

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

- X68000 FC版 グラディウスII－BGM3－
- MSX グラディウス2 メドレー
- MSX+FMPAC メトロクロス
- PC-8801mkIISR FC版 グラディウスII－BGM3－
- X1+FM音源ボード パワードリフト－Like The Wind－



キミもパソコン通信をはじめてみよう！

通信ソフト/モデム カタログ付き

SHARP New-Life People

20MBハードディスクモデル



X68000
PERSONAL WORKSTATION
ACE HD

通商産業省選定

■本体＋キーボード＋マウス・トラックボール
CZ-611C-GY(グレー)・-BK(ブラック)標準価格399,800円
写真はCZ-611C-GY＋CZ-601D-GY＋CZ-6ST1-E

ハイコストパフォーマンスFDモデル



X68000
PERSONAL WORKSTATION
ACE

■本体＋キーボード＋マウス・トラックボール
CZ-601C-GY(グレー)・-BK(ブラック)標準価格319,800円
写真はCZ-601C-BK＋CZ-603D-BK

〈X68000ACEシリーズの主な特長〉●実装密度をさらに追求して信頼性を高めたマンハッタンシェイプ●68000搭載●テキスト、グラフィック、スプライト、独立3画面設計、最大12Mバイトの大容量メモリ(標準1Mバイト)●フレンドリーOS、Human 68k搭載●連文節変換、マルチフォントをサポートした強力日本語処理●1024×1024ドット(最大表示エリア768×512ドット)の実画面エリアを装備した高解像度表示能力●512×512ドット、65,536色同時発色●水平32、1画面128のパワフルなスプライト機能●オーバースキャン機能を採用した512×512ドットレベルのスーパーインポーズ●テキストビットマップ方式採用●8重和音ステレオFM音源搭載●音声デジタイズ記録AD PCM※採用●マウス・トラックボール標準装備●5インチ1MバイトFDD2基搭載●「X-BASIC」、「辞書ディスク」と各種ユーティリティ、「日本語ワードプロセッサ」をバンドル●20Mバイトハードディスク内蔵(CZ-611C)

※Adaptive Differential PCM

■15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.39mm)CZ-601D-GY(グレー)・-BK(ブラック)標準価格119,800円(在庫僅少)
■15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.31mm)CZ-611D-GY(グレー)・-BK(ブラック)標準価格145,000円
■14型カラーディスプレイ(ドットピッチ0.31mm)CZ-603D-GY(グレー)・-BK(ブラック)標準価格84,800円(チルトスタンド同梱)
■チルトスタンドCZ-6ST1-E(グレー)・-B(ブラック)標準価格5,800円(CZ-601D/611D用)

資料請求券 X68000 Bマガ 4株

アートの領域へ。

クォリティを維持しつづけることは、ある意味では創造することより困難なこととも言われています。出会いが印象的であればあるほど、その後が大変です。このことは、そのままX68000の歩みを言い得ているかも知れません。確かに技術は日進月歩です。しかしそれだけでコンピュータがもつべき創造性を論ずることはできないのも、また事実です。私たちはテクノロジーとクリエイティブマインド、いわば人とマシンとのソフトウェアインターフェイスで応えます。ホリゾンタルなマシンとしての熟成。そこからはいくつもの分野が見えてくるはずです。そしてどんな分野にしろX68000の仕事はアートであるべきです――。ますます洗練されて信頼性を高めたACEシリーズの登場で、あなたはまた新たな可能性に出会えそうです。

豊富な周辺機器がクリエイティブワークをサポート。

品名	型番	価格
●21型カラーディスプレイ	CU-21CD	標準価格139,800円
●RGBシステムチューナー	CZ-6TU	標準価格 35,800円
●カラーイメージスキャナ ※1	CZ-8NS1	標準価格188,000円
●カラーイメージユニット ※2	CZ-6VT1	標準価格 69,800円
●カラービデオプリンタ	CZ-6PV1	標準価格198,000円
●24ピン漢字プリンタ(80桁)	CZ-8PK7	標準価格122,000円
●24ピン漢字プリンタ(136桁)	CZ-8PK8	標準価格152,000円
●24ピン漢字プリンタ(80桁)	CZ-8PK9	標準価格 89,800円
●熱転写カラー漢字プリンタ	CZ-8PC3	標準価格 65,800円
●熱転写カラー漢字プリンタ	CZ-8PC2	標準価格 69,800円
●ハードディスクユニット(20MB)	CZ-620H	標準価格178,000円
●モデムユニット ※3	CZ-8TM2	標準価格 49,800円
●RS-232Cケーブル(平行接続型)	CZ-8LM1	標準価格 7,200円
●RS-232Cケーブル(クロス接続型)	CZ-8LM2	標準価格 7,200円
●拡張I/Oボックス(4スロット)	CZ-6EB1	標準価格 88,000円
●1MB増設RAMボード(内蔵用)	CZ-6BE1A	標準価格 38,000円
●2MB増設RAMボード ※4	CZ-6BE2	標準価格 79,800円
●4MB増設RAMボード ※4	CZ-6BE4	標準価格138,000円
●FAXボード	CZ-6BC1	標準価格 79,800円
●MIDIボード	CZ-6BM1	標準価格 26,800円
●GP-IBボード	CZ-6BG1	標準価格 59,800円
●ユニバーサルI/Oボード	CZ-6BU1	標準価格 39,800円
●増設用RS-232Cボード(2チャンネル)	CZ-6BF1	標準価格 49,800円
●数値演算プロセッサボード	CZ-6BP1	標準価格 79,800円
●スキャナ用パラレルボード	CZ-6BN1	標準価格 29,800円
●システムラック	CZ-6SD1	標準価格 44,800円
●アンプ内蔵スピーカーシステム(2本1組)	AN-160SP	標準価格 59,800円
●マウス	CZ-8NM2A	標準価格 6,800円
●トラックボール	CZ-8NT1	標準価格 13,800円
●ジョイカード	CZ-8NJ1	標準価格 1,700円
●高性能CRTフィルター	BF-68PRO	標準価格 19,800円

※1 使用に際しては、カラーイメージスキャナCZ-8NS1に同梱のRS-232Cケーブルで接続するか、より高速のパラレルデータ転送を行う場合、別売のスキャナ用パラレルボードCZ-6BN1で接続してください。※2 使用に際してはコンピュータ本体と専用15型カラーディスプレイテレビ(CZ-601D、CZ-611Dなど)が必要です。※3 モデムユニットCZ-8TM2に同梱のソフトはX1/X1 turboシリーズ用です。※4 使用に際しては、あらかじめ、別売の1MB増設RAMボードCZ-6BE1Aを増設してください。

アートツールと呼びたい「PRO-68K」シリーズソフト。

内容	品名	型番	価格
イージーオペレーションの統合型表計算ソフト	BUSINESS PRO-68K	CZ-212BS	標準価格 68,000円
コマンド型リレーショナルデータベース	DATA PRO-68K	CZ-220BS	標準価格 58,000円
ワープロ機能を備えたカード型リレーショナルデータベース	CARD PRO-68K	CZ-226BS	標準価格 29,800円
FM音源をフルサポートするサウンドエディタ	SOUND PRO-68K	CZ-214MS	標準価格 15,800円
マウスを使った簡単操作の楽譜ワープロ	MUSIC PRO-68K	CZ-213MS	標準価格 18,800円
AD PCM機能をサポートしたサンプリングエディタ	Sampling PRO-68K	CZ-215MS	標準価格 17,800円
オリジナリティを活かせるポップアートツール	NEW Printshop PRO-68K	CZ-221HS	標準価格 19,800円
スクリーンエディタ内蔵の通信ソフト	Communication PRO-68K	CZ-223CS	標準価格 19,800円
ソフトウェア開発に役立つCコンパイラ	C compiler PRO-68K	CZ-211LS	標準価格 39,800円
24トラックのMIDIマルチレコーディングソフト	Musicstudio PRO-68K	CZ-237MS	標準価格 25,800円
MIDI楽器演奏が楽しめるMUSIC PRO-68KのMIDI版	MUSIC PRO-68K〔MIDI〕	CZ-247MS	標準価格 28,800円
ソフトウェア開発ツール	THE 福袋 V2.0	CZ-224LS	標準価格 9,980円
マルチタスク、リアルタイムオペレーティングシステム	OS-9/X68000	CZ-219SS	標準価格 29,800円
本格財務会計ソフトウェア	TOP財務会計	CZ-227BS	標準価格200,000円
AI開発ツール	AI-68K(Staff LISP/OPS PRO-68K)	CZ-234LS	標準価格188,000円

ゲームソフト	型番	価格
●ツインビー	CZ-217AS	標準価格 7,800円
●アルカノイド	CZ-222AS	標準価格 7,800円
●沙羅曼蛇	CZ-218AS	標準価格 8,800円
●熱血高校ドッジボール部	CZ-232AS	標準価格 7,800円
●フルスロットル	CZ-231AS	標準価格 8,800円

この誌面に掲載の全商品の価格は3月31日までの価格です。

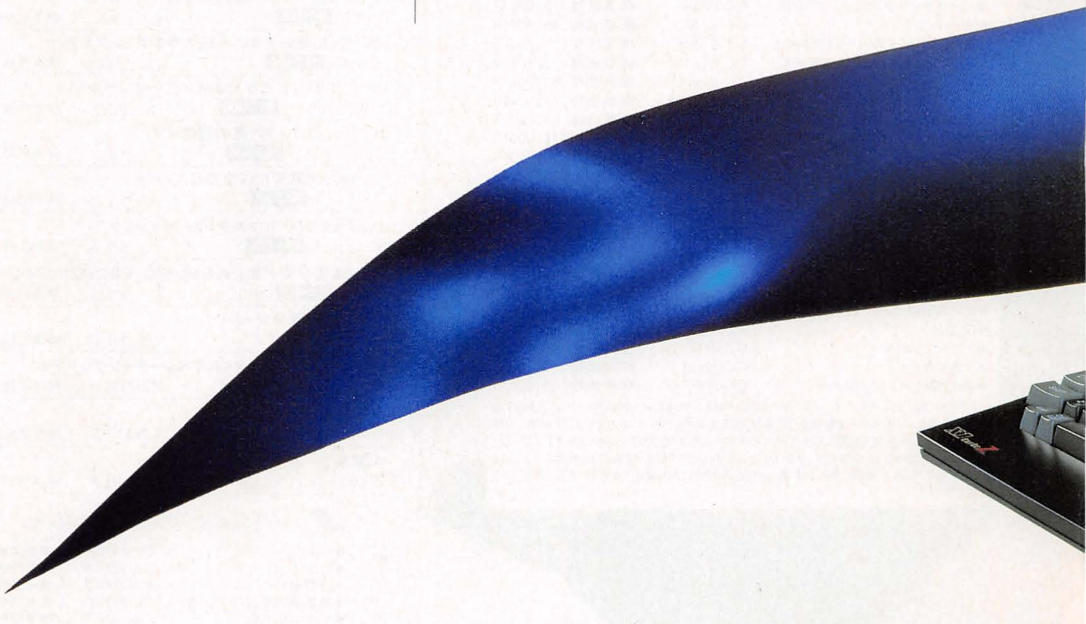
シャープパソコンフォーラム'89 in 赤坂/3月25日(土)・26日(日)/ ラフォーレミュージアム赤坂(赤坂ツインタワービル1F)

●詳しくは97頁をご覧ください。

シャープ株式会社 ●お問い合わせは…シャープ(株)電子機器事業本部システム機器営業部 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)
電子機器事業本部テレビ事業部第4商品企画部 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)

ADVANCED TURBO

先駆の"Z"アビリティがパソコンクリエイターを魅了する。



クリエイティブマインドを刺激するAV機能 テレビ、ビデオ、ビデオディスクなどの映像を最大4,096色のリアルな画像で瞬時にグラフィック画面に取り込めるカラー画像デジタイズ機能を標準装備。4段階の量子化取り込み、42通りのモザイク取り込みなど多彩なトリック取り込み処理もサポート。さらにクロマキー合成、インターレーススーパーインポーズ、4,096色対応デジタルテロッパ機能、ステレオFM音源とPSG………先駆のAV機能がアートワークの領域をさらに拡げます。

AV指向の高水準ベーシックZ-BASIC搭載 多色グラフィック、カラー画像処理、ステレオFM音源、バンクメモリ対応など、ターボZシリーズが本来もつクリエイティブな機能をフルサポート。また豊富な画面モードで多色を駆使するときに便利なグラフィック用関数(HSV, RGB, HALF, CDOWN, CUP)も装備。さらにFM音源制御用ステートメントとしてX68000と命令コンパチの拡張MMLの採用によりスムーズな8音同時演奏を実現したハイレベルなBASICです。

●メインメモリ128Kバイト標準装備、Z-BASICで最大576Kバイトまでサポート●1Mバイトの5インチフロッピーディスクドライブ2基搭載●JIS第1/第2水準準拠漢字、「システム・ユーザー辞書」を標準装備した高度な日本語処理機能●ニューデザインのマウス標準装備●X1ターボシリーズの豊富なソフト資産が活用できるコンパチブル設計●プリンタ、RS-232Cなど豊富なインターフェイスを装備●精細度と明るさのバランスに優れたドットピッチ0.39㎜のハイコントラストブラウン管を採用、15kHz/24kHzのデュアルスキャン方式、多機能リモコンを装備、ZIIIの高性能を映し出す14型カラーディスプレイテレビ(別売)。

New-Life People **SHARP**



新登場

X1 パソコンテレビ turbo Z III

パーソナルコンピュータ＋キーボード＋マウス	CZ-888C-BK	標準価格 169,800円
14型カラーディスプレイテレビ	CZ-860D-BK	標準価格 99,800円
チルトスタンド	CZ-6ST1-B	標準価格 5,800円

(3月31日までの価格です。)

シャープ株式会社 ●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)
電子機器事業本部テレビ事業部第4商品企画部 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)

C&C Computers and Communications

君にも気軽に手が届く、テレビとつなげる

ゲームの興奮は、ハードで決まる。

そろそろテレビゲームだけじゃものたりない。もっと迫力のあるシーンが見たい。もっと広いRPGの世界をプレイしたい。そう感じていたら、君にはこんどのPC-8801FEがピッタリ。なにしろハードのパワーが違うんだ。320Kバイトタイプの5インチディスク2台内蔵と記憶容量はバッチリだし、スピードも8ビットで最高クラスの本格パソコン。もちろん、512色中8色のグラフィック機能やFM音源の表現力もバツグン。なにしろPC-8800シリーズ用の山ほどあるすぐれものゲームソフトがたっぷり楽しめるわけだし、パソコン通信にも、やがてはワープロやプログラミングにもチャレンジできる。この手軽さでこの実力・この魅力なら、もうのがす手はないんじゃない?



テレビにつなげば、すぐに本気で楽しめる。

そのうえ、PC-8801FEは、テレビのビデオ入力端子に直接つなぐことができるんだ。だから、専用ディスプレイがなくても、テレビにつなげて、すぐに楽しむことができちゃう。たとえば、リビングの大型テレビでゲームをプレイするなんて最高。巨大なモンスターたちが、目の前にグングン迫ってくる。この迫力、ちょっと言葉じゃ説明できないな。おまけにPC-8801FEは、これまでのPC-8801MA/FAの約4分の3の大きさ。しかも、グッと軽い。だから、家の中で、あっちへこっちへと、気楽に移動できる。居間のテレビにつないだり、自分の部屋でプレイしたり…。家中で活躍する僕たちのパソコン、それがPC-8801FEなんだ。



ゲームに驚いてるくらいじゃ、甘いよね。



NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801FE
テレビとつなげる本格パソコン

320Kバイトタイプ5インチFDD 2台内蔵 —— 本体標準価格 (ディスプレイは別売です)

129,000円で新登場。

抽選で、3,000名様に
お目覚めは、由貴ちゃんの声で!
応援由貴ちゃん目覚し時計プレゼント



〈クイズ〉
いま、NECが実施中のキャンペーン名は?
NEC○○○
ホームエレクトロニクスフェア

●応募方法　官製ハガキに○○○の中を埋める文字と、住所・氏名年令・職業・電話番号をお書きの上、下記宛先までお送りください。
●宛　先　〒101-00 東京都千代田区神田郵便局 私書箱20号 NEC C&Cホームエレクトロニクスフェア プレゼント係
●締　切　平成元年4月末日(必着)
＊発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。

おかげさまで90年

C&C Computers and Communications

いろんな顔が勢揃い!

NECのディスプレイは、
表現力豊かな高性能。
あなたのニーズに応える
豊富なバリエーションの中
からあなたに最適の
ディスプレイを
お選びください。

DISPLAY

アナログRGB入力専用カラーディスプレイ標準機

NEW



14 RGB アナログ 0.39

PC-KD854N

14型高解像度カラーディスプレイ

標準価格　84,800円

- 640ドット×400ラインの高解像度表示が可能。
- 表示文字数は、2,000文字対応。
- NEWデザイン。
- 回転台付。
- NEW PCカラー(ニューグレー)

ドットピッチ0.31㎜の高精細度タイプ。

NEW



14 RGB アナログ 0.31

PC-KD853N

14型高解像度カラーディスプレイ

標準価格　118,000円

- 640ドット×400ラインの高解像度表示が可能。
- 表示文字数は、2,000文字対応。

パソコン中心高画質派

ハイコストパフォーマンスカラーディスプレイ。



14 RGB アナログ 0.41

PC-KD855

14型カラーディスプレイ

標準価格　69,800円

- 14 ■画面サイズ(単位:インチ)
  お好きなサイズを目的に合わせて選択できます。
- RGB アナログ ■RGB入力端子
  R(赤)、G(緑)、B(青)の原色信号を、直接ブラウン管に入力するための端子です。
- 0.31 ■ドットピッチ(単位:㎜)
  キメ細かな映像を実現します。
- ■回転台
  視線に合った位置を上下左右に調節できます。
- ■ビデオボード/ビデオアートボード対応
  グラフィックやビデオの映像が表示できます。
- ■サウンド機能
  ステレオサウンドを再生可能にする着脱式スピーカ標準装備。
- PC エンジン ■PCエンジン内蔵
  続々と登場する多彩なソフトが楽しめます。

NEC C&C ホームエレクトロニクス フェア　春のPCまつり
実施中(4月20日まで)

おかげさまで90年


PC Engine
NEC
痛快全開、
超過劇画タッチ、
まもなく公開!!
黒竜王の伝説
SPACE ADVENTURE
コブラ
寺沢武一原作の人気SFハードボイルドコミック
「コブラ」がゲームになった。
SPACE ADVENTURE
コブラ
黒竜王の伝説
PUSH RUN BUTTON
©1989 HUDSON SOFT
©寺沢武一/集英社 JCデラックス
©HUDSON SOFT
©寺沢武一(集英社JCデラックス)
近日発売
標準小売価格5,980円
FAR EAST OF EDEN
天外魔境
ZIRIA
今春 発売予定
天外魔境
©HUDSON SOFT
©RED COM
あやしい東洋世界の大冒険活劇!
映画を超えた本格長編RPG!
快進撃ソフト
ばく進中!!!
FIGHTING STREET
©1988 HUDSON SOFT
©1987 CAPCOM
世界5カ国10人の敵と闘う
大迫力アクション!
好評発売中!
標準小売価格5,980円
ビックリマン大事界
©1988 HUDSON SOFT
©LAD・NAS・東映動画
ビックリマンの世界を1枚の
CDに入れた動く大図鑑!
好評発売中!
標準小売価格4,980円
No・Ri・Ko
©1988 HUDSON SOFT
©TOKYO HOEI TV
ゲームを超えたニューADV!
範子との初体験デートストーリー
好評発売中
標準小売価格4,980円
CD・ROM² システム
標準価格……¥59,800
CD-ROMプレーヤ‥¥32,800
(3月31日までの価格)
インターフェイスユニット……
……¥27,000
(システムカード………付属)
PCエンジン(別売)‥¥24,800
PCエンジン
CD-ROMシステム
ROM ROM
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社
HE system

パソコンに、ワークステーションに
必需の1台。

こんな安心 欲しかった。
こんなプライス 待っていた。

備えて安心、
身近で便利な無停電電源装置。

突然の停電・瞬時停電によって、大切なデータや苦心のプログラムが一瞬のうちに消滅!! そんなダメージを未然に防ぐ無停電電源装置が、いま、一挙に身近になりました。サンケンの「MPS-500シリーズ」新登場。パソコン・ワークステーションなどのメモリセーブ専用に開発した小形無停電電源装置です。

- これまでの常識を大きくくつがえす手頃なプライスを実現。
- CRTディスプレイの下に設置できる、デスクトップの薄形ボディ。
- バッテリの残量が一目でわかる残量表示機能。

など、パソコン・ワークステーションユーザの皆さまに待ち望まれていた、求めやすく、使いやすい設計です。いつ起こるかもしれない停電・瞬時停電に備えて、安心の1台「MPS-500シリーズ」。半導体と電源の専門メーカー・サンケンから、いま、皆さまへ――。



新発売

サンケン メモリセーブ専用小形無停電電源装置
MPS-500シリーズ

標準価格 **39,800**円

SanKen サンケン電気

■資料の請求は、サンケン電気株式会社 東京事務所電子営業部 ☎03-986-6150 〒171 東京都豊島区西池袋1-22-8(池袋千歳ビル)
大阪支店☎06-312-8716／名古屋(営)☎052-581-2767／広島(営)☎082-227-3031／九州(営)☎092-411-5871／仙台(営)☎022-263-4168／金沢(営)☎0762-23-2010



SONY
プログラミング
大好きなキミへ。
ソニーからの
贈り物である。
Q1:ハカセ、
「おしゃべりMSX
とは何ですか?
Q3:ハカセ、
ゲームデータ集に
どう使えるの?
It's a Sony
SPEED CONTROLLER
REN-SHA TURBO
FDD
HITBIT
HB-F1XDJ
PAUSE
CAP
FDD IN USE
POWER
RESET
RETURN
SELECT
SONY
MSX界の実力機だ!
大好評発売中!
全国のゲームファンにつぐ。
ツクロウ君に負けるな。!
自作ソフト
FOR CREATIVE MIND
つくる心をひろげる

ではF1ツールディスクIIの全てをご紹介いたそう。



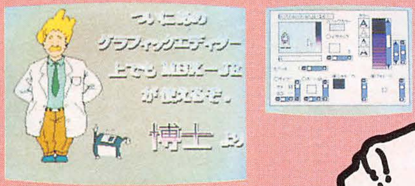


A1: キミの声がパソコンの音声になる、「MSX VOICE RECORDER」のことである。



ラジカセをパソコンに接続するだけで、自分の声を、パソコン上で再生できる。しかも、その声をディスクに記憶することもできるんだ。早口・ゆっくり・逆転再生も可能だ。BASIC上で使えるから、パソコンが人の声でしゃべったり、朝、女の子の声で起きたり、自分の声が出るゲームをつくったり、できる。逆転再生を使えば『さかさことばゲーム』でも遊べるのだ。また、「オ☆ハ☆ヨ☆ウ」「はっぴー」とかおもしろ言葉のサンプル集もついとる。これが「MSX VOICE RECORDER」である。よろしいかな?

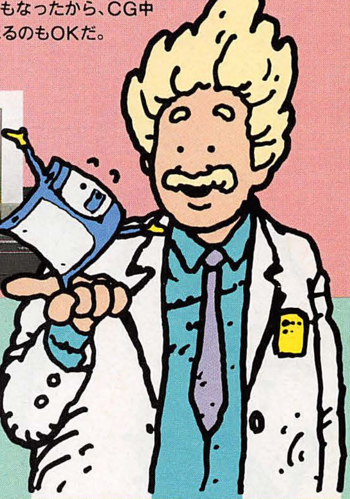
Q2: ハカセ、グラフィックエディターがバージョンアップしたって、本当?



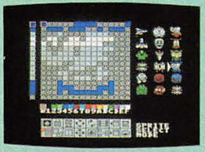
A2: 本当だ。自分のオリジナルCGをカラーでハードコピーできる「グラフィックエディターVer.2.0」である。

スゴイ! カラープリンタ(HBP-F1C)対応にバージョンアップ。だから自作イラストなど、いろいろカラーでハードコピー可能になったのだぞ。MSX-JE対応にもなったから、CG中にカッコヨク漢字でタイトルを入れるのもOKだ。





A3: いろんなキャラや「ドラクエ」などおなじみのゲームタイトル曲を、自分のオリジナルゲームに入れられるのである。



F1XDJで好評のスプライトエディターのデータ集がついたのである。いろいろなキャラクター約40種類を自作ゲームに登場させることが可能になった。そしてFM音源対応効果音集だ。爆発音・レーザー音・サイレン・電話のベル音などの効果音集と、おなじみのゲームのタイトル曲集(「ドラゴンクエスト」エニックス/「グラディウスII」コナミ/「トップランディング」「バブルボブル」タイトー/「ドラゴンスピリット」ナムコ)がついておる。データ集を駆使すれば、自作ゲームはもっと面白くなる。理解できたかな?

Q4: ハカセ、もう、これだけ?



A4: とんでもない。自然画ライブラリー集を忘れてもらっては困る。

MSX2+の1.9万色の自然画モードを使った「自然画ライブラリー集」もついておる。疲れたときに目を休めるBGVに使いたまえ。ホッとすると同時に、自然画の美しさにハッとするであろう。



プレゼントしよう! F1ツールディスクII!!

(期間:'89年2月21日〜4月20日)



HB-F1XDJ、またはカラープリンタHBP-F1Cを購入してくれた諸君に、進呈いたそう!!!

(くわしくは、店頭でお問い合わせ下さい)

クリエイティブパソコン

F1 XDJ

MSX 2+ HB-F1XDJ 標準価格 69,800円



①ゲームがつくりたくてたまんなくなるぞ

「ゲームプログラミングツール(F1XDJ専用)」に「ゲームプログラミング解説本」がゲームづくりを解りやすく教えてくれるんだ。と〜ぜんBASIC解説書もBASIC文法書もついてるぞ。

②日本語処理機能だって標準装備さ!

F1XDJではMSX2+の標準仕様漢字BASICとJIS第1水準漢字ROMに加え、〈JIS第2水準漢字ROM〉と約150.000語(複合語含む)の内蔵された連文節変換辞書ROMも標準装備。MSX標準日本語処理機能〈MSX-JE〉も内蔵。もうこれで日本語はバッチリ。

③FM音源、臨場感あふれるゲームの音だ。

8オクターブ9音同時発音/メロディー6音・リズム5音、音色データ64音、リズム5音のスグレモノのFM音源。もちろん今まで通りPSGも装備。

④1.9万色の自然画再現。こりゃ、自然画モードだ。

⑤横スムーズスクロールだって、むろんできちゃうぞ。

■3.5インチ〈FDD〉内蔵■〈スピコン〉〈連射ターボ〉搭載■〈ポーズボタン〉機能付■〈集中インジケーター〉装備■メインRAM64KB, V-RAM128KB実装■プログラミングの楽な独立10キー■JIS配列キーボード■〈2スロット〉装備

「ヒットビットスタッフになろう!! ソニープログラミングコンテスト」

を応募して欲しい!!

■一般プログラム部門　ゲームソフト(R.P.G.シューティングなど)・開発用エディター(お絵書きソフト、ツール等)、実用ソフト(表計算ソフト等)のプログラム。■小林ツクロウ君部門「F1ツールディスク」(F1XD、F1XDmk2)、「ゲームプログラミングツール」(F1XDJ付属)または、「センサーキッド」を使ってつくったプログラム。■アイデア部門　こんなパソコンやゲームソフトがあったらいいな等、君が将来欲しいMSXパソコンについてまとめ、絵やイラストを入れて説明してください。

●応募期間 '88年12月1日〜'89年3月31日(当日消印有効)●応募作品 MSX規格でつくられた自作ソフト。フロッピーディスクまたは、カセットテープで参加して下さい。応募されたプログラムは、お返しできません。応募プログラムの著作権等一切の権利はソニー(株)に帰属いたします。応募作品は未発表のものに限ります。●各部門ともベストHIT BIT賞、準HIT BIT賞、のほかアイデア、テクニック、グラフィック、ひょうきんさなどを評価する特別賞があります。各賞入賞者には、ヒットビットスタッフとして、HIT BIT商品(パソコン・周辺機器・ソフト)のモニター(モニター後は返却)と表彰が行われます。また、応募者の中から、抽選で300名様にソニーオリジナル「スタジアムジャンパー」をプレゼント! くわしくは、店頭ポスター・チラシを参照。



●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108東京都高輪局区内ソニー(株)カタログMB係へお申し込み下さい。● MSX はアスキーの商標です。

●この誌面に掲載されている全商品の価格は1989年3月31日まで有効です。



SONY
プリントの
世界を
支配するのは
キミだ。
How do you do?
私は「ドクタープログ」。
ゲームからプログラミングまで、なんでもおまかせの
天才ハカセである。これから広い広いMSXの世界を、
あれこれお教えする。私の教えを吸収し、諸君のつくる
心をひろげて欲しい。では。
つくる楽しみ
プリントショ
●カッコイイ、レターヘッドが出来た!
●メニュー
なんかも
つくれる
ゾ!
新発売!
THERMAL COLOR KANJI PRINTER HBP-F1C
FOR CREATIVE MIND
つくる心をひろげる



●下記のソフトは、メインRAM64K以上、V-RAM128Kのパソコンシステムでお使いください。またMSX2のソフトはMSX2のパソコンシステムでお楽しみ下さい。

がまた増えたのだ。　これが待ちに待ったカラープリントである。

ップⅡMSX版、新登場。

操作、簡単。すべて選択式！

選択式操作だから特別なコードやキー操作を覚えなくてもいいぞ。オリジナルのレターヘッド・グリーティングカード・カセットインデックスカード・はがき(裏面)・ポスター・横断幕など、誰でも簡単にできる。たとえば自分だけの便箋やオシャレなパーティ招待状づくりに。カノジョへのオリジナルカセットへのプレゼントに。年賀状、暑中見舞に。イベントのポスター、運動会の応援、学園祭模擬店のメニュー表に。いろいろ応用して、個性を存分に発揮してほしい。

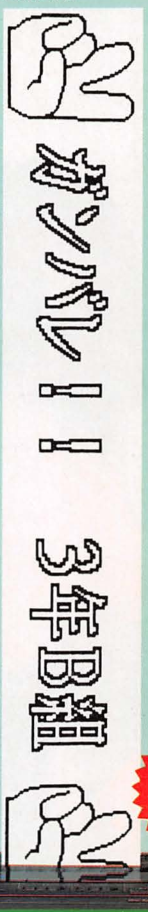


●パーティーの招待状も封筒までこの通り！

●カラーポスターもこの通り！

●カセットインデックスカードもお手のもの！

●横断幕もデッカク印字！



表現力、豊富。書体14、イラスト126、飾り枠19！

なんと英文12書体、和文2書体、イラストは126種、キレイな飾り枠も19種。キミのメッセージにふさわしい表現を選べるのだ。

●どれを選ぶか14書体。

ALEXIA　BLOCK　Deco
NEWS　PARTY　Reporter
RSVP　STARLET
STENCIL　TECH　TYPEWRITER
Thames　日本語16ドット
日本語24ドット

●選ぶのに困ってしまう飾り枠。

●まだまだある！イラスト126。



オリジナルイラスト作成、可能！

簡易グラフィックエディターでオリジナルイラストの作成ができる。この世にただひとつのオリジナル作品をおもいっきり描きだしてほしい。

作品派？ 実用派？ 2種の、リボン！

あの子へアタックするこの1枚だ！という作品派ならマルチカラーリボン。何はともあれいっぱい印字、という実用派なら黒のモノカラーリボン。じっくりえがくか？たくさんつくるか？リボンの使い分けで、プリントはさらに多彩になるぞ。

新発売！

手づくり印刷キット
プリントショップⅡ
THE Print Shop

MSX2　2DD×2

HBS-B014D 標準価格12,800円

©1989, Sony Corporation/
©Broderbund Japan

リボンカートリッジ 黒 HBP-R1標準価格700円/マルチカラーリボンカートリッジHBP-R1C標準価格1,000円

プリントショップⅡと組み合わせれば7色カラー印刷だ。



サーマルカラー漢字プリンタ*
HBP-F1C 標準価格49,800円

●印字方式／熱転写方式●用紙幅／葉書からB4縦サイズまで●プリンタケーブル付属

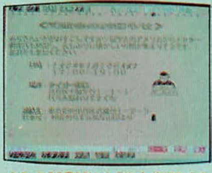
*マルチカラーリボンでの印字は内容により時間のかかる場合があります。

●カラー印字だ！ マルチカラーリボンカートリッジを使うと、グラフィックエディターでつくったCGのハードコピーが、カラーで、できる。さらにプリントショップⅡと組み合わせると7色カラーでオリジナル印刷、できる。●マルチフォントだ、6種の書体！ 和文3種(標準・ポエム・かしこ)、英文3種(標準・ポエム・デコ)と表現力いっぱい。●JIS第一・第二水準漢字ROM内蔵の24ドットだ！ もちろんJIS第一・第二水準漢字ROM内蔵。人名・地名もほぼ網羅。便利な、ハガキ宛名印字フォーマットもついてるぞ。

さらに日本語の世界を手に　入れるソフトたちもいかがかな。

エンピツ感覚なのに機能充実。

●プルダウンメニュー採用の上MSX-JE対応だから、使いやすく高速変換もオーケー。●JIS第1・第2水準対応のうえ、文字修飾機能も文字サイズもイロイロ。●ブロック編集機能だから文書編集はラクチン。●約100種類のイラスト集付属もタノシイ。



高機能日本語ワープロソフト
文書作左衛門
(ぶんしょさくざえもん)

MSX2　2DD×2　HBS-B012D 標準価格6,800円

©Sony Corporation/イラストデザイン ©Broderbund Japan

葉書ならおまかせ。

●『約1000件』の住所を多重検索なども可能。●『毛筆書体(JIS第1・第2水準対応)』で宛名印字できる。レイアウト表示もついてるぞ。●『裏書ワープロ』もついているから、葉書のことならおまかせ。●『カンタン操作』のガイダンス画面表示。



住所録ソフト
はがき書右衛門
(かきえもん)

MSX2　2DD×3　HBS-B013D 標準価格7,800円

©Sony Corporation

キミのMSXにも「作左衛門」「書右衛門」が使えるのでござる。MSX-JEを内蔵していない今までのMSX2でも「文書作左衛門」、「はがき書右衛門」が使えるようになるのだぞ。●漢字BASIC●JIS第1・第2水準漢字ROM●MSX-JE(辞書ROM約15万語)内蔵。



MSX標準日本語カートリッジ
HBI-J1 標準価格17,000円

©ASCII Corporation/
©エルゴソフト & ©Sony Corporation

MSX2

●商品のカタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108東京都高輪局区内ソニー(株)カタログMB係へお申し込み下さい。●MSXはアスキーの商標です。

●この誌面に掲載されている全商品の価格は1989年3月31日まで有効です。



富士通
4/17まで
発売キャンペーン実施中
お買い上げの方に、もれなく
オリジナルCDプレゼント
これはもう、クリエイティブメディア。
FM TOWNS

パソコンが変わる。ソフトが変わる。ハードが変わる。使い方が変わる。FMタウンズが変える。

パソコンて、きっと素敵なものであるはずだと思う。私たちは、自分の生活でパソコンを活かしたいんだ。音楽もアート&グラフィックスも、パソコンワークも、全部楽しみたいんだ。だから、ピュアな表現力とやさしい使い方のできるパソコンがほしかった。処理力から表現力へ。それが、FMタウンズ、私たちの近くにいることのできるパソコンです。



CD-ROMが本気でおもしろいソフトを実現する。

ビジュアル、サウンド、そしてプログラムなどのマルチデータを、今までのパソコンとは比べものにならないほど集約したFMTOWNS。その秘密は、1MBフロッピィ540倍のデータ容量とレスポンスを誇るCD-ROMの採用にあります。この大容量マルチメディアCD-ROMの搭載により、今まで考えられなかったほどの豊かな表現力を持った新しいソフトウェアの世界をひろげることができました。

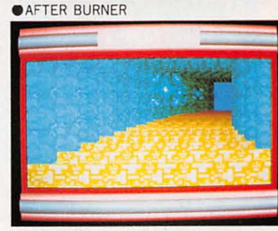
「©SEGA 1987」「REPROGRAMMED GAME ©CRI 1988」



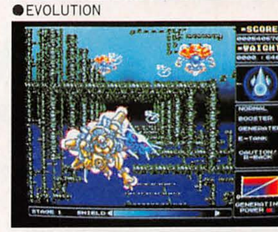
●AFTER BURNER

ずば抜けたAVシステムがゲームの臨場感をひろげる。

パソコンゲームは、AV機能のクオリティで決まるといっても過言ではありません。FMTOWNSのカラー表現は、32000色同時表示や1677万色中256色表示、そして高速スプライト機能やハードウェアスクロールなどの多彩なグラフィック表現をサポート。また、PCM音源8Chをはじめ充実したサウンドシステムがダイナミックなゲームの世界を展開します。たとえば、「AFTER BURNER」「EVOLUTION」や「CYBERCITY」など、全画面スプライトを使用したハイレスポンスの動画とスタジオ録音のリアルなCD-DAがつくる圧倒的なサウンドで楽しめる本格的3Dゲーム。また、CD-ROMの特性を活かした大容量アドベンチャーゲーム「インビテーション」など。これは、もう今までのパソコンでは考えられなかった未体験ゾーン。これらのハイクオリティ・ゲームをはじめ、FMTOWNSならではのソフトがつくる新しいパソコンの世界を感じてください。



●EVOLUTION



●CYBERCITY



●インビテーション

- **TownsGEARで自分流にプログラミング。** プログラム言語を知らなくても、グラフィックスやサウンド、文字を使ったマルチメディア・プログラミングが楽しめます。
- **表情豊かなビジュアル通信を実現。** 表現力豊かな「富士通ビジュアル通信(仮称)」やNifty-Serveで楽しめるTownsVNETで、パソコンビジュアル通信が実現。新しいコミュニケーションが始まります。
- **本格ビデオ編集が可能。** ビデオカード(オプション)を内蔵すれば、ビデオデジタイズをはじめ、スーパーインポーズやビデオコンバートといった本格ビデオ編集が可能です。
- **TownsPAINTでオリジナルのビジュアルメイク。** グラフィックエディタTownsPAINTを使って、オリジナリティあふれるビジュアルが制作できます。
- **ステレオFM音源とMIDI対応機能でミュージックプレイ。** ミュージックプレイで活躍するFM音源を6Ch装備。また、MIDIにも対応してピュアな音楽表現を展開できます。
- **32ビットCPU80386ネイティブモードをサポート。** FMTOWNSのパフォーマンスを活かすために32ビットCPU80386ネイティブモードをサポートしたTownsOSを用意。これまでにない大容量・高速アクセスを可能にしています。

※「富士通ビジュアル通信(仮称)」は、ルーカスフィルム社の技術を用いて開発されています。
※「AFTER BURNER」は、㈱CSK総合研究所より制作・提供されています。
※「EVOLUTION」は、㈱システムサコムより提供されています。
※「CYBERCITY」は、㈱日本テレネットより提供されています。
※「インビテーション」は、データウエスト㈱より提供されています。
※画面は現在開発中のものです。



新登場

FMTOWNS発売記念セール
限定セット3万台販売中(5月末日まで)

★モデル1セット⇨¥478,000(税別)
モデル1本体、カラーCRT14(ピッチ0.38)、Townsシステムソフトウェア、キーボード、内蔵マイクロFDドライブ、日本語MS-DOS®V3.1(MS-DOS®エミュレータ)

★モデル2セット⇨¥538,000(税別)
モデル2本体、カラーCRT14(ピッチ0.38)、Townsシステムソフトウェア、キーボード、日本語MS-DOS®V3.1(MS-DOS®エミュレータ)、TownsPAINT

●FMTOWNSモデル1本体
…………標準価格¥338,000(税別)
●FMTOWNSモデル2本体
…………標準価格¥398,000(税別)

本体には、キーボード、カラーCRT、ソフトウェアは含まれておりません。

本広告に掲載の商品の価格について消費税は含まれておりません。1989年4月1日以降ご購入の際、商品ならびにそれに関連する消耗品等および役務について消費税が付加されますのでご承知おき願います。

●長野(0262)24-3831 ●静岡(0542)52-8674 ●浜松(0534)53-7106 ●名古屋(052)261-5141 ●京都(075)231-6610 ●大阪(06)376-0041 ●神戸(078)332-1247 ●松江(0852)24-0334
●広島(082)211-1759 ●高松(0878)51-8125 ●福岡(092)713-4392 ●大分(0975)38-0616 ●沖縄(0988)63-7248

お近くの富士通プラザで、話題のFMTOWNSを体験する一週間。

全国一斉FMTOWNSウィーク

3月18日(土)〜26日(日)

—スクラッチカードで、素敵なナンノグッズなどが当たります—

夢をかたちに
信頼と創造の 富士通

富士通

話題のFM TOWNSが、東京ドームを占拠した。



新登場
FM TOWNSを、初体験できる3日間。



これはもうクリエイティブメディア
FM TOWNS

ついに出たっ！ 話題のFM TOWNS新登場だ！
そして、いよいよ電脳遊園地もオープンだ！ つまり東京ドームへ
行けば、なんと400台ものFM TOWNSが見れるということ。
思うぞんぶんタッチ&トライできるわけ！
もちろん、FM RシリーズやFM77AVシリーズの新製品もある。
これはもう行くしかない！



この日の面白さは保証します。

10(金) 山田邦子プロデュース

ヒップアップ、B21スペシャル
松本明子、幕末塾 (10:30AM〜/4:30PM〜)
文化放送「吉田照美のやる気MANMAN」(生中継1:00〜3:00PM)
ゲスト/山田邦子、早見優、酒井法子
ぴあスペシャルライブ/MALTA (7:30PM〜)



ステージの私を見てください。

11(土) 主役はオレ、タシロだ！

大西結花、ダチョウ倶楽部 (10:00AM〜/3:00PM〜)
たけし軍団 (10:30AM〜)
文化放送「MAZDAミュージックタウン みのもんたの東京ドームでウィークエンド」(生中継1:00〜3:00PM)
ゲスト／荻野目洋子、長山洋子、西村知美、BaBe
ナイトステージ/RATS & STAR、南野陽子 (7:30PM〜)



オレに会いたきゃ、来な。

12(日) トコロさんの日

シティーボーイズ、松本伊代 (11:00AM〜/1:00PM〜)
文化放送「河合奈保子コンサート」(公開録音12:00〜1:00PM)
デイライトステージ/所ジョージ (3:30PM〜)

スリリングなゲームと、先端技術の華麗なるショウ。

■グレート・レース ■関ヶ原の戦い ■マジック・レオタード ■冒険シルクロード
■スペース・アドベンチャー ■ニューロ・ドラマー ■AVトライアスロン
■なぞなぞ人工知能 ■音声通訳システム ■ホログラフィーのゴルフレッスン
■パソコン通信NIFTY-Serveステージ

日本全国270社のソフトメーカーが勢ぞろい！

ビジネスからホビーまで、最新鋭600本のアプリケーションが一堂に集まった。

明日の電脳社会を先どりする「電脳セミナー」

「パソコン通信」「ニューロコンピュータ」など、楽しくてタメになるセミナーが豊富。
＊セミナーは定員になり次第、締め切らせていただきます。ご了承ください。

富士通プレゼンテーション

電脳遊園地 IN東京ドーム

3/10(金) 10:00AM〜6:00PM 11(土) 9:00AM〜6:00PM 12(日) 9:00AM〜6:00PM

ご招待券プレゼント

●ぴあステーション(8カ所) 池袋東武2F 10:00〜19:00㊌休 渋谷109 2F 10:00〜19:00無休 新宿アルタ5F 11:00〜19:00無休 伊勢丹新宿本店新館2F 10:00〜19:00㊌休 FM東京本社ビル内1F 10:00〜19:00(㊏〜15:00)㊐㊗休 プランタン銀座B2F 10:00〜19:00㊍休 横浜ルミネ1F 10:00〜19:00無休 千葉三越店2F 10:00〜18:00㊋休

●ぴあスポット(20カ所) 青山一丁目:トラベルギャラリーティキ 秋葉原:ヤマギワ東京本店6F 池袋:池袋とうきゅうチケットセンター、赤木屋プレイガイド池袋西武店9F 吉祥寺:東急百貨店吉祥寺店5F 銀座:ソニーアミューズメントスポット、山野楽器銀座店3F 新橋:博品館TICKET PARK 1F 水道橋:後楽園情報サービスセンター 渋谷:渋谷タウンポケット(109②B2F)、東急文化会館1Fチケットセンター、東急東横店西館10F 新宿:京王プレイガイド(京王百貨店7F) 自由ヶ丘:自由ヶ丘駅総合サービスセンター 神保町:三省堂書店本店2F 高田馬場:CDビデオレンタル45高田馬場店 東京:八重洲ブックセンター4F 三越前:日本橋三越本店新館3F 原宿:ザ・プレイガイド・ラフォーレ1F 横浜:横浜そごう6F

●この他、全国の富士通プラザでもお配りしています。

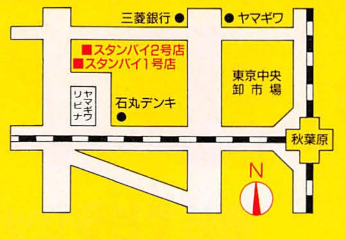
(会場)東京ドーム(BIG EGG) (主催)富士通株式会社 (後援)文化放送 (お問い合わせ)「電脳遊園地」事務局 ☎(03)240-8051(月〜土10:00AM〜5:00PM)

※イベントの一部は整理券が必要です。※都合により内容の一部を変更・中止する場合があります。

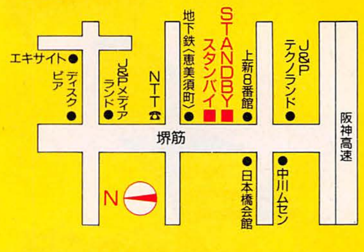
STAND-BY News

スタンバイだと
下取り差額もぐ〜んとお得!

TOKYO スタンバイ



OSAKA スタンバイ



TOKYO スタンバイ 03(258)8955 [1号店、2号店共通] / OSAKA スタンバイ 06(633)1170 電話AM10:00 受付〜PM8:00



PC-8801MA2
商品名 PC-8801MA2
定価 ¥168,000
下取り商品名 PC-8801FH M/30
差額 ¥64,000



PC-8801FE
商品名 PC-8801FE
定価 ¥129,000
下取り商品名 PC-8801SR M/30
差額 ¥47,000



X68000 ACE
商品名 X68000ACE+CZ-603Dセット
定価合計 ¥404,600
下取り商品 XIターボZ+CZ-880Dセット
差額 ¥190,000

中古パソコン

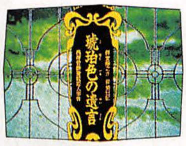
機種	価格
PC-8801FA	¥90,000より
PC-8801FH M/30	¥70,000より
PC-8801FR M/30	¥58,000より
XIターボZ	¥72,000より
XIターボII	¥55,000より
X68000+CZ600D	¥260,000より
PC-KD855	¥44,800より
PC-PR101TL2	¥53,000より

超人気ゲームソフトも勢揃い!!

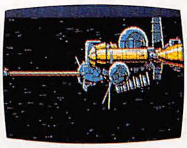
送料は1本800円



●テトリス
定価¥6,800→販売¥5,440
対応機種 PC-9801シリーズ・PC-8801シリーズ・PC-88VAシリーズ・X-1シリーズ・FM-77AVシリーズ・FM-R50 MSX2 X68000シリーズ



●琥珀色の遺言
定価¥9,800→販売¥7,840
対応機種 PC-9801シリーズ・PC-8801SR以上シリーズ・X1ターボシリーズ・FM-77AVシリーズ・MSX2シリーズ・X68000シリーズ



●サイオブレード
定価¥8,800→特価販売¥5,800
対応機種 PC-9801シリーズ・PC-8801SRシリーズ・XIターボシリーズ・MSX2シリーズ・FM-77AVシリーズ

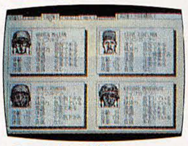
超面白ソフト



●ゴーファーの野望
定価¥5,800→販売¥4,640
対応機種 MSX2



●水滸伝
定価¥9,800→販売¥7,840
対応機種 PC-8801SR以上シリーズ

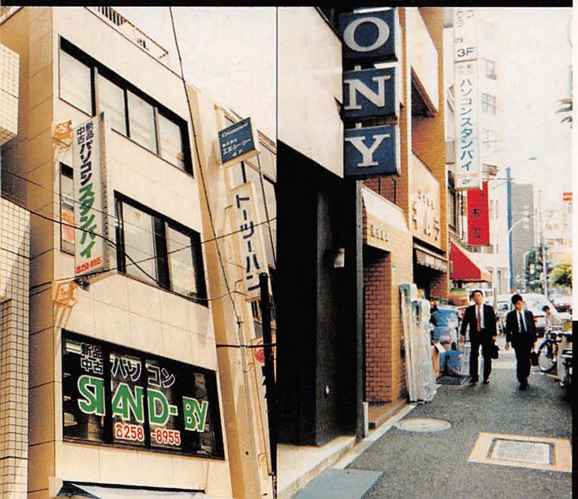


●ベトナム1968
定価¥9,800→販売¥7,840
対応機種 PC-9801シリーズ・PC-8801SR以上シリーズ・MSX2シリーズ・FM-77AVシリーズ



●スーパー大戦略
定価¥8,800→販売¥7,040
対応機種 PC-9801シリーズ・PC-8801SR以上シリーズXIターボシリーズ・X68000シリーズ・MSX2シリーズ

1号店　2号店



■6つの信頼販売システム■

1. アフターサービス万全
   - ●新品の場合、お買い上げ1週間以内に商品に異常が発生した場合、ただちにお取り替えします。
   - ●万一保証期間が過ぎて故障した場合でも、お客様の負担は最低限でサポートします。
2. 中古品は全て3ヶ月保証
3. 短期、長期、ボーナス一括払いのクレジットがOK
4. お支払いは商品到着時(代引制度)全国どこでもOK
5. ご都合に合わせて配達期日が指定できます。
6. スタンバイオリジナルプログラムによる販売パソコンのデータを完全管理

STAND-BY

中古パソコンの豊富な在庫と抜群の品質/パソコンファンはぜひ一度ご来店を/

東京:(1号店)〒101 東京都千代田区外神田1-6-6(松田ビル2F・3F)
(2号店)〒101 東京都千代田区外神田1-6-3(熊谷ビル2F)
大阪:〒556 大阪市浪速区日本橋5-7-19(KMビル)
営業時間/AM10:00〜PM7:00(東京1号店、2号店、大阪共)
定休日/東京(1号店、2号店共):毎週木曜日 大阪:毎週水曜日
振込先/東海銀行摂津支店 当座330141
東海銀行秋葉原支店 普通546013/三菱銀行秋葉原支店 普通0170142

JADMA Japan Direct Marketing Association
社団法人日本通信販売協会会員

Let's Start!

春！進入学

お申し込みの☎は
03-251-9911へ

夜10時まで受け付けです。
代金引換え配達、月々¥3,000のクレジット、夏のボーナス一括払いなどご希望に応じてお支払いはらくらく！
商品代金1万円以上は送料無料！

おめでとうセット A

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801MA2 注番 B0432



- PC-8801MA2 ……………………… ¥168,000
- 一流メーカーモニター(14″DP0.39)‥ ¥78,800
- TS-88SP(外部スピーカ) ………… ¥9,800
- ディスケット(10枚)、ゲームパック

合計定価 ¥256,600
ツクモ特価 **¥178,000**
初回¥9,720＋月々¥8,400×23回払いなど

ツクモから進級おめでとうセット B

NECパーソナルコンピュータ
PC-9800シリーズ
PC-9801UVII 注番 B0402

- PC-9801UV11 ……………… ¥265,000
- 14インチカラーモニター ………… ¥78,800

合計定価 ¥343,800
お祝い特価 **¥248,000**
(24回払い例)
初回¥13,620＋月々¥11,700×23回

おめでとうセット C

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801FE 注番 B0403

- PC-8801FE ……… ¥129,000
- 一流メーカーモニター (14″DP0.39) ……… ¥78,800
- TS-88SP(外部スピーカ)‥ ¥9,800
- ディスケット(10枚)、ゲームパック

合計定価 ¥217,600
ツクモ特価 **¥147,000**
(24回払い例)
初回¥8,880＋月々¥6,900×23回

今、PC-8801シリーズお買い求めの方に斉藤由貴のテレカをプレゼント!!



おめでとうセット D

ソニーMSX2+
F1XDJ 注番 B0406

入気ゲームソフト＋JOYメカ2型付



ツクモ特価
¥66,800
(12回払い例)
初回¥6,144＋月々¥6,000×11回

ツクモから進入学おめでとう

X68000
40MB HD セット 注番 B0413

- CZ-601C …………………… ¥319,800
- CZ-601D …………………… ¥119,800
- IT X-403(40MB) ……………… ¥198,000

合計定価 ¥637,000
お祝い特価 **¥4?0,000**
★本体＋モニターのセットの価格も☎でお問い合せ下さい。

新入学のお祝いは新製品で!!

SHARP
X68000 EXPERT



CZ-602C
定価¥356,000
CZ-612C
定価¥466,000
メインRAM 2MB
Human68K Ver.2.0搭載
CZ-612Cは40MBハードディスク搭載

新発売記念特価で販売中！
価格は☎でお問い合せ下さい。

おめでとうセット E



パナソニック
MSX2+
Panasonic
A1WX 注番 B0407

入気ゲームソフト＋JOYメカ2型付

ツクモ特価
¥66,800
(10回払い例)
初回¥7,576＋月々¥7,100×9回

X1ターボシリーズ対応 注番 B0414
New Z-BASIC
定価¥18,800 CZ-141SF
限定特価 **¥9,800**
(送料¥1,000)
47%OFF



ツクモオリジナルジョイスティック 注番 B0408
JOYメカ2型
特価 **¥3,800**
(送料¥800)

5インチ2HDドライブ 注番 B0415
TS-FDD MKII X1
X1ターボ用2HD/2DD自動切替
(ターボモデル10を除く)
1ドライブ特価 **¥38,800**
2ドライブ特価 **¥59,800**



おめでとうセット F

X1G モデル30 注番 B0430

- CZ-822CB ………………………… ¥118,000

オリジナルゲームパックサービス
ズバリ特価 **¥29,800**
74%OFF
ビデオ端子付テレビ又は、ビデオデッキがあれば家庭用ＴＶにも接続できます。

MSX用ドライブ(ディスケット10枚付) 注番 B0410
ソニー
HBD-F1 ツクモ特価 **¥34,800**

X1turboZIII (CZ-888C) 注番 B0416
定価¥169,800➡ツクモ特価販売中

MSX用プリンタ(インクリボン5本付) 注番 B0411
ソニー
HBP-F1 ツクモ特価 **¥42,800**

CZ-8PC2 熱転写カラープリンター 注番 B0417
定価¥69,800➡ 限定特価 **¥44,800**

MSX用プリンタ(インクリボン5本付) 注番 B0412
パナソニック
FS-PK1 ツクモ特価 **¥39,800**

CZ-8PC4 48×48ドット熱転写カラープリンター 注番 B0418
定価¥99,800➡ツクモ特価販売中

おめでとうセット G

76%OFF
X1G モデル10
定価¥69,800
「ソフト」サービス
CZ-820C
限定特価 **¥16,800** 注番 B0431

表示価格には4月1日以降実施の
消費税は含まれておりません。

フェア

PC-66シリーズ
高額下取り中！
PC-6601 ➡¥20,000
PC-6601SR➡¥25,000
詳しくはツクモ
ニューセンター店へ

春だから思い切って新しく買い換えてみませんか？

購入機種	下取り機種	差額金
PC-8801 MA2	PC-8801mkII30	¥105,000
	PC-8801mkIISR	¥85,000
	PC-8801FR30	¥90,000
PC-8801 FE	PC-8801mkIISR	¥93,000
	FM-New7	¥93,000
	CZ-811C	¥93,000

● 上記以外の下取りについては
ニューセンター店へお問い合せ下さい。



注番B0433
ティアック FD-55BR
PC-8801MkII～FH用内蔵ドライブ
ツクモ特価 ¥18,000



注番B0435
NEC PC-PR101TL2
定価¥83,800
ツクモ特価 ¥59,800

NEC PC-PR406H　注番B0436
日本語カラー熱写転プリンター、高速100字/秒印字、
64KBバッファ内蔵、ハガキもできる10インチ
定価¥94,800➡ 限定特価 ¥57,800

ブラザー M1024II PX　注番B0437
定価¥99,800 限定特価 ¥42,800

サウンドボードII（FR/MR、FH/MH）　注番B0438
定価¥39,800➡ツクモ特価 ¥32,500

ビデオアートボード　注番B0439
定価¥49,800➡ツクモ特価 ¥42,000

イメージターボ88（ハンディスキャナ）　注番B0450
定価¥34,800➡ツクモ特価 ¥28,800

1MB RAMボード（PC-88シリーズ用）　注番B0451
定価¥32,000➡ツクモ特価 ¥27,000

2MB RAMボード（PC-88シリーズ用）　注番B0452
定価¥55,000➡ツクモ特価 ¥46,000

一流メーカー14インチモニター　注番B0453
15ピンアナログRGB、400ライン
ツクモ特価 ¥45,000



注番B0456 定価¥22,000
シャープポケコン PC-E200
ツクモ特価 ¥17,800



注番B0457 定価¥28,000
シャープポケコン PC-E500
ツクモ特価 ¥24,800

おめでとうセット H

FM77 AV40 SX ビデオ機能内蔵　注番B0458
- FM77AV40SX……………………¥178,000
- FMTV-155……………………¥138,000
- ディスケット(5枚)＋「イースII」…………サービス

合計定価 ¥316,000
ツクモ特価 ¥249,800
(24回払い例)初回¥11,600＋月々¥10,400×23回



PW-811▶ 注番B0462
定価¥19,500
特価 ¥9,800
● 棚板3枚 ● スチール製
● 865(H)×660(D)×610(W)



◀PW-822 注番B0463
定価¥23,500
特価 ¥12,800
● 棚板3枚 ● スチール製
● 1250(H)×640(D)×620(W)

おめでとうセット I

FM77 AV20EX　注番B0460
- FM77AV20EX……………………¥128,000
- FMTV-152……………………¥89,800
- ディスケット(5枚)＋「イースII」…………サービス

合計定価 ¥217,800
ツクモ特価 ¥125,000
(24回払い例) 初回¥6,800＋月々¥5,900×23回



注番B0465 SR-007▶
定価¥24,500
ツクモ特価 ¥16,800
● 棚板4枚 ● 1265(H)×700(D)×620(W)
〈別売〉 マウステーブル ¥5,800
ペーパートレイ ¥4,800

おめでとうセット J

FM77 AV40EX　注番B0461
- FM77AV40EX……………………¥168,000
- FMTV-154……………………¥138,000
- ディスケット(5枚)＋ゲームパック…………サービス

合計定価 ¥306,000
限定ツクモ特価 ¥170,000
(24回払い例) 初回¥9,800＋月々¥8,000×23回

ご利用ください。通信販売

☎03-251-9911

— 代金引き換えでお申し込みの方は —
● お近くの通販センターへお問い合せください。
● 配達日の指定もできます。

—— 現金書留でお申し込みの方は ——
● 下記申込書を同封の上、下記までお送りください。
〒101-91 東京都千代田区神田郵便局私書箱135号
九十九電機㈱通信販売部

—— 銀行振込でお申し込みの方は ——
● お電話で事前にご連絡ののち下記までお振り込みください。
● 富士銀行 神田支店㊟No.894047 九十九電機㈱宛

—— クレジットでお申し込みの方は ——
● お近くの通販センターへお問い合せください。
お申し込みも電話1本でOK！

夜10時まで受付。ツクモ・通販センター

東京	☎03-251-9911	大阪	☎06-365-5691
仙台	☎022-263-0791	広島	☎082-223-2741
福島	☎0245-24-1491	福岡	☎092-474-8521
新潟	☎025-273-9911	名古屋	☎052-251-1199
静岡	☎0542-59-6270	札幌	☎011-241-2299
松本	☎0263-36-0199		但し札幌は午前10:30～午後7:30迄

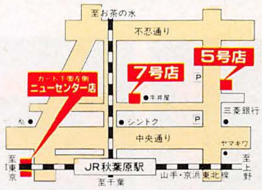
〈ツクモ通信販売 申込書 BM4係〉

氏名　(　)才
住所

☎　-　-
商品名　［注文番号］

商品代金¥　同封代金¥
周辺機器をご注文の方は本体名をご記入下さい。

ツクモ秋葉原各店



㊎AM10時～PM7時 ㊡ 3/9、16、4/13
ニューセンター店 ☎03-251-0987
秋葉原5号店 ☎03-251-0531
秋葉原7号店 ☎03-253-4199

ツクモ名古屋1号・2号店

㊎AM10時～PM7時
1号店☎052-263-1655 第1アメ横ビル内 ㊡毎週月曜日
2号店☎052-251-3399 第2アメ横ビル内 ㊡毎週水曜日

ニューメディアプラザ ツクモ札幌

㊎AM10時30分～PM7時30分 ㊡毎週木曜日
札幌市中央区南二条西3-15-1 さっしんビルB1F
☎011-241-2299

PRO STAFF ツクモ

プログラム大全集シリーズ



ファミコン・プログラム大全集
ファミリーBASIC用プログラム67本満載。B5判
定価1000円　（送料200円）



X1プログラム大全集
X1シリーズ用プログラム68本を一挙掲載！B5判
定価1500円　（送料250円）



MSX・MSX2プログラム大全集
MSX・MSX2用ソフト82本を満載。B5判
定価1500円　（送料250円）



PC-8801・8001プログラム大全集
97本のプログラムを満載。VGM付き。B5判
定価1600円　（送料250円）



PC-6001・6601プログラム大全集
108本！のプログラムを載せた大全集！ B5判
定価1300円　（送料250円）



FM-7/77/AVプログラム大全集
FM-7/77シリーズ用プログラム71本満載。B5判
定価1500円　（送料250円）



PC-8801・8001プログラム大全集II
PC-88・80用プログラム101本を載せた第2弾。B5判
定価1500円　（送料250円）



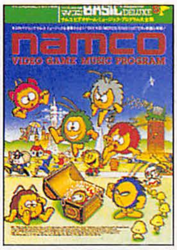
X1プログラム大全集II
X1シリーズ用プログラム75本満載の第2弾。B5判
定価1500円　（送料300円）



MZプログラム大全集
MZ-80K/1200/700/1500/80B 2000/2200/2500用ソフト112本！
B5判　定価1500円（送料300円）



MSX・MSX2プログラム大全集II
MSX・MSX2用ソフト80本！MSX2+も大紹介。B5判
定価1500円　（送料300円）



ナムコビデオゲームミュージックプログラム大全集
ナムコのVGMプログラムを満載。B5判。
定価1800円　（送料300円）



ビデオゲーム・ミュージック・プログラム大全集II
人気のコナミ，セガなどのVGMを満載。B5判
定価1600円　（送料250円）



ゲーム・ミュージック・プログラム大全集III
ファミコン，パソコン，ビデオゲームのミュージック満載！ B5判
定価1500円　（送料300円）



パソコンFM音源音色ライブラリーVol.1
パソコン・ミュージック愛好家必携!!
266のFM音色が満載。B5判
定価1800円　（送料300円）

LOVE

マイコンBASICマガジン編集部が
心をこめて創った
別冊，単行本のご案内

BASICマガジンDELUXEシリーズ



BASICマガジンDELUXE Ⅰ
1983年までのプログラム，21機種，160本を掲載
定価1300円　（送料350円）



BASICマガジンDELUXE Ⅱ
1983年までのベーマガ掲載プログラム，29機種169本を掲載
定価1400円　（送料350円）



BASICマガジンDELUXE Ⅳ
1983年後半のベーマガ掲載プログラム，52機種278本を満載
定価1400円　（送料350円）



BASICマガジンDELUXE Ⅴ
1984年前半のベーマガ掲載プログラム，43機種231本を満載
定価1500円　（送料350円）

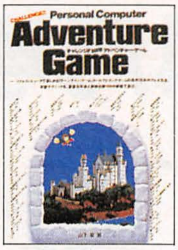


BASICマガジンDELUXE Ⅵ
1984年後半のベーマガ掲載プログラム，43機種245本を満載
定価1500円　（送料350円）



BASICマガジンDELUXE Ⅶ
1985年前半までのベーマガ掲載プログラム，43機種255本を満載
定価1500円　（送料350円）

スーパーソフト・マガジン/BOOKSシリーズ (A5判はBOOKSシリーズです)



チャレンジ!!パソコン・アドベンチャー・ゲーム
AVGの名作をくわしく解説した名著。A5判
定価1800円 (送料250円)



チャレンジ!!パソコン・AVG & RPG
AVGとRPGの秀作がズラリ! A5判
定価1500円 (送料250円)



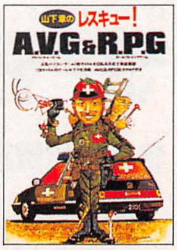
チャレンジ!!パソコン・AVG & RPGII
スーパーソフトBOOKSとして再登場です! A5判
定価1600円 (送料250円)



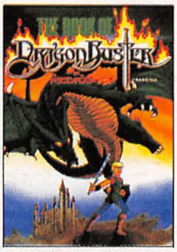
チャレンジ!!パソコン・AVG & RPQIII
"イース""ウィザードリィ"など大作をとりあげボリュームアップ。
B5判 定価1800円(送料300円)



チャレンジ!!パソコン・AVG&RPGIV
シリーズ中,最高のボリューム&内容パソコンゲームの楽しさを伝える本。
B5判 定価1900円 (送料350円)



レスキュー! AVG & RPG
山下章先生がキミの難問題をヘルプ! A5判
定価1300円 (送料300円)



ドラゴンバスターの本
ナムコの名作,ドラバスのすべてを掲載。A5判
定価850円 (送料250円)



ALL ABOUT namco
ナムコの1985年までの作品を大分析! A5判
定価2300円 (送料250円)



ALL ABOUT namcoII
パラデュークからローリングサンダーまで掲載。A5判
定価1800円 (送料250円)



PC Engine -HEシステム- のすべて
話題の高性能をマシンをソフト,ハード両面で徹底解剖。A5判
定価1200円 (送料250円)



ペーパーアドベンチャー Vol.1
読んで楽しめるAVG29編掲載。
A5判
定価 780円 (送料250円)

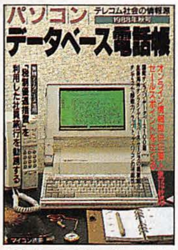


ペーパーアドベンチャー Vol.2
読んで楽しめるAVG31編掲載。
A5判
定価780円 (送料250円)

パソコン通信関連



パソコンBBS電話帳
全国のパソコン通信局500局のデータ紹介。B5判
定価1600円 (送料300円)



パソコンデータベース電話帳
国内100社, 海外21社, 検索代行業者24社紹介。B5判
定価1500円 (送料250円)

パソコンとMIDI楽器をつなぐインターフェース・マガジン



レッツプレイ!コンピューター・ミュージックI
B5判
定価1500円 (送料250円)



レッツプレイ!コンピューター・ミュージックII
B5判
定価1500円 (送料250円)



レッツプレイ!コンピューター・ミュージックIII
B5判
定価1500円 (送料250円)



ATARI 1040ST 活用マニュアル
16万円のMIDI対応16ビットパソコンの特徴と性能を徹底追求。
定価 2500円 (送料300円)



BASICマガジンDELUXE VIII
1986年前半までのベーマガ掲載ソフト,39機種214本を満載
定価1500円 (送料350円)

■掲載された本の求めかた。

書店にない場合は，書店に予約をすれば取り寄せてもらえます。お近くに書店がない場合には，通信販売にも応じておりますので，ご利用ください。

本誌とじ込みの郵便振替用紙を使って郵便振替で送金(定価＋送料)していただくのが安あがりでよいでしょう。

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 ☎(03)445－6111

大阪本社 ☎(06)203-3361	関東総局 ☎(0273)26-3206	京都支局 ☎(075)221-8021	熊本支局 ☎(096)380-7500
西部本社 ☎(092)431-7411	松本支局 ☎(0263)36-2266	神戸支局 ☎(078)391-5885	鹿児島支局 ☎(0992)26-3630
札幌支局 ☎(011)641-5591	静岡支局 ☎(0542)54-6405	広島支局 ☎(082)228-5581	
仙台支局 ☎(022)227-7211	名古屋支局 ☎(052)261-4541	高松支局 ☎(0878)61-3111	
新潟支局 ☎(0252)45-2526	金沢支局 ☎(0762)63-8661	下関支局 ☎(0832)67-7478	

《消費税についてのお知らせ》
4月1日より購読料金にも消費税が課税されます。この広告料金でお求めになれるのは3月31日までとなっております。

わかる!動かせる!
プログラムが組める雑誌
マイコンBASIC Magazine 1989年4月号

目次 4 CONTENTS

BM特選プログラム・コーナー

実用プログラム

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

広告さくいん

パソコン・メーカー

ソフトハウス

レコード関連

パソコン・ショップ

その他

表紙のコンピュータ・グラフィックスは，Z'S STAFF PRO 68K(ツァイト社製)を使用して制作したものです。

©マイコンBASICマガジン4月号
第8巻 第4号
1989年3月25日印刷
1989年4月1日発行
特別定価390円
電波新聞社 1989 Printed in Japan
編集発行人：平山秀雄
東京都品川区東五反田1－11－15 郵便番号141 電話 東京(03)445－6111(大代表) 振替(東京)5－51961
印刷：奥村印刷 製本：株式会社 堅省堂

特別入門講座

キミもパソコン通信をはじめてみよう

JF2AJA(アジャパー)

パソコン通信をはじめよう

いまいちばんパソコンの使いかたで注目を集めているもの。それがパソコン通信です。キミもはじめてみないか？　新しい世界が広がるにちがいないよ。

パソコン通信は，アマチュア無線のように免許(めんきょ)はいらない。パソコン通信は，どこの家庭にもある普通の電話回線を通じて行なうものだからね。だから，誰にでもはじめられるし，すぐにでもはじめられるんだ。

私は，パソコン通信を通じてたいへん多くの友人を得ることができました。その友人は，上はひいおじいさんぐらいの歳(とし)の人から，下は小学1年生，また，大学教授など普通では話のできないような人や，メーカーでパソコンやソフトを実際に作っている人，販売している人など，とても多彩な顔ぶれです。こんな友人を得ることができるのは，パソコン通信の持っている，とても大きな可能性のおかげだと思います。

さあ，これからパソコン通信のすばらしい世界を紹介します。ぜひ，キミにもパソコン通信の醍醐味(だいごみ)を楽しんでもらいたいと思います。

パソコン通信はやっぱり通信なんです!!

パソコン通信がいまいちわからない人もいるかもしれませんね。パソコン通信とは，話はいたって簡単，電話回線を通じて通信をするんです。つまり，電話回線とパソコンを結合させてやることにより，メッセージを送ったり，手紙を送ったり，はたまた打ち込んだプログラムを交換(こうかん)することさえできるんだよ。

パソコン通信は一種のデータ通信ですが，パソコン通信用のホスト・コンピュータと接続して，自分のパソコンで，あるいはキーボードから打ち込んだコマンドなどで制御することができるのです。

従来はとても高価な機材が必要だったのですが，最近では，パソコン通信の普及によって，とても機材が安くなっていて，誰でも簡単にはじめられるようになっています。

まずは必要なものをそろえてみよう

パソコン通信をするときには，一応必要な機材があるのです。まず，それらをチェックしてみましょう。あとからくわしく説明するから，まず，これだけのものがいることを覚えておいてください。

(1)なにがなんといってもパソコン本体

なんといってもパソコンは絶対いるのです。そして，もう一つ大事なことがあります。それは，通信用のインターフェースがついているかどうかを確認します。もし，いまキミがパソコンを持っているのなら，パソコンの裏のパネルに「RS-232C」と書かれたコネクタがありませんか？　そう，RS-232Cインターフェースが必要なんです。

このRS-232Cインターフェースは，現在ほとんどのパソコンについていますが，一部のパソコンでは，ついていないものがあります。そのときは，オプションで特別なボードが必要なこともありますから，ちゃんとマニュアルなどの取扱説明書を読んでくださいね。

それから，最近ではワープロでパソコン通信ができる種類が出始めています。ちまたでは，ワープロ通信などという言葉も流行(はや)っていますが，パソコン通信とおなじ意味です。通信のできるワープロも，基本的にRS-232Cのインターフェースがついていることが必要になります。

売り文句で，通信もできる!!などと売っている最近のワープロでは，パソコンと同様に通信が可能ですから，以下パソコンをワープロと置き換えて考えても同じことです。

(2)電話とパソコンの橋渡しのモデム

つぎに，パソコンと電話回線をつなぐときの橋渡し役の「モデム」という周辺機器が必要になります。モデムは，パソコンのRS-232Cインターフェースと電話回線との間で，データのやりとりを助けてくれる機材で，パソコン通信をはじめるときには不可欠(ふかけつ)のものです。あとでくわしく説明しますが，いろいろな種類がありますので，モデムを買い求めるときには，目的にちゃんとあったものを買うようにしましょう。

(3)やっぱり電話回線

パソコン通信では，電話回線を使って通信を行ないますから，当然電話回線が必要です。この電話回線は，パソコン通信用に特別に用意するのが最も好ましいのですが，もちろん自宅の電話と共用することができます。

しかし，むやみに使って高い電話料金が請求されたり，勝手に工事をしたりすることは感電の危険性もありますので，電話回線については，販売店や家の人と相談してつなぐようにしてくださいね。

(4)忘れそうな通信ソフト

パソコン通信では，パソコンをターミナル・モードにする必要があります。ターミナル・モードにするためには，BASICを使って簡単にモード変更することができますが，他に便利な機能がついた「通信ソフト」を使うことをおすすめします。

通信ソフトは，パソコンの各機種ごとにたくさんの種類がでていますので，機種にあったものを買い求めるようにしてください。

さて，パソコン通信には，こんなものが必要とわかったところでつぎにいってみましょう。

電話はモジュラー・ジャックで

さて，パソコン通信には，電話回線が必要だということは話したばかりだけれども，一つ大事なことがあります。それは，電話回線とモデムはモジュラー・ジャックで接続するということです。モジュラー・ジャックというのは**写真1**のようにイヤホン・ジャックのような簡単に抜き差しできる電話回線用のコネクタです。

あいにく，電話がネジ止め式などのローゼット式の場合には，NTTかモデムを買った販売店に相談して，モジュラー・ジャック式にかえてもらわなければいけません。後々，モデムを買い換えたときなど，非常に便利です。

工事は30分から1時間程度で終わります。NTTにこの工事を依頼すると，だいたい5,000円程度かかるようです。工事のときには，できればモデムを用意して実際に接続してテストしてもらうのが良いでしょう。

もちろん，この工事をしてからも，普通の電話としても使えますから安心してくださいね。

モデムはピンからキリまで

キミがいちばん迷うときは，たぶんモデムを買うときでしょう。モデムはとてもたくさんの種類があります。外付けのケースタイプ（**写真2**）から，拡張ボードとしてパソコンに内蔵するカード型タイプ（**写真3**），最近では，モデム内蔵の電話機（**写真4**）まであります。

ですから，どの機種にするのか迷うのはあたりまえですね。それから価格もちがいますしね。安いモデムは1万円台から，高くなると10万円以上もします。これでは，本当に迷ってしまいます。

それではどの基準でモデムを選んだら良いか，そのへんから話すことにします。

まず，モデムの対応している通信スピードを考えます。現在パソコン通信で使われている通信速度には，300bps（bpsとは1秒間に何ビットのデータを送ることができるかというデータ通信の速度の単位です）や1200bps，2400bpsが主流です。しかし，なかには9600bpsといった超高速の通信を楽しんでいる人たちもいます。

そこで，自分が接続したいパソコン通信局がどの通信速度に対応しているか十分に確認しておく必要がありますが，現状ではお金に余裕があるなら2400bpsまで対応しているモデムを，お金はちょっと…という場合は1200bpsまでのモデムをすすめます。

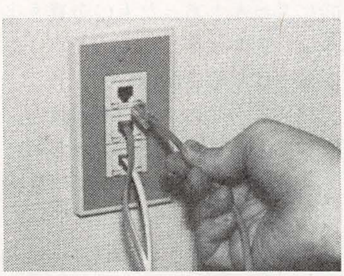
2400bps対応のモデムは当然高価です。しかし，現在パソコン通信の主流は以前の1200bps中心から2400bpsに移っていると言えますから，いま2400bpsのモデムを購入しておくことは決して損なことではありません。

それから，2400bpsの高速モデムにはMNP対応と表示されていることがあります。これは，お互いにMNP対応のモデムで接続したときに，雑音などでデータが正しく送れなくても，再送信の手続きが自動的に行なわれて，エラーなく送受信できるという自動エラー修復機能のことです。

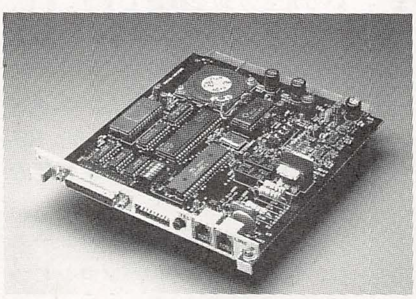
このMNPには，クラス3とかクラス5という性能を表すクラス数があります。一般に数字が大きくなるほど優秀な機能ですが，ここ



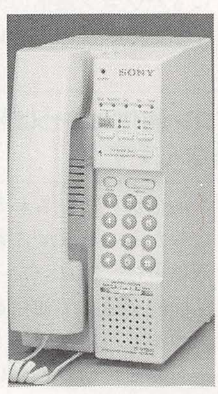
《写真2》ケースタイプのモデム。オムロンのMD2400F4



《写真1》モジュラー・ジャック。キミの家の電話回線はこの方式？



《写真3》カード型のモデム。オムロンのMD1200C



《写真4》モデム内蔵電話機。ソニーのIT-V1200

ではとくに解説を省略します。お金に余裕があるならクラス5など，クラス数の大きなMNP対応モデムを買ってくださいな。

本誌折込のパソコン・ハード&ソフト・ガイドでいろいろな通信ソフトとモデムを紹介しています。各メーカーに問い合わせてみましょう。

どこにつなぐか決めよう

さてさて，パソコンもモデムも通信ソフトも，そして電話回線も準備万端（ばんたん）ということで，いよいよパソコン通信をはじめられるぞ…と思っても，どこにダイヤルしたら良いかわからないんじゃ困りますね。

現在，パソコン通信ホスト（パソコン通信のサービスを行なっているコンピュータのこと）は日本に約2000以上あります。この中にはNECのPC-VANのように数万人も会員を有しているところから，友だち同志でささやかな草の根ネットを開いているところまでさまざまです。

これらのネット局のなかには，ゲストとしてパソコン通信のサービスを受けられるところがありますから，まずはそこをネラってみるのが良いでしょう。

大手のパソコン通信サービスはほとんど有料です。はじめから有料のネットに加入してサービスを受けるのも良いですが，まずは慣れるため，ゲストとしてアクセス（パソコン通信ホストにダイヤルして接続すること）することをすすめます。

パソコン通信のサービスを受けるためには，あらかじめ決められたID番号とパスワードが必要になります。これは自分がだれであるかを認識する役割を持つものですが，ゲストとしてアクセス可能なホスト局は，BBS電話帳などでゲスト用IDなどを公開していますから，これを使うことによってゲスト利用ができるわけです。

ここで一つ注意したいことがあります。それは，通信ホスト局の運用（うんよう）時間のことです。大手のホスト局はほとんど24時間に近い運用時間ですが，規模（きぼ）の小さい草の根ネットの中には，運用時間をしぼっているところもあります。その中には，自宅の電話と共用しているところも少なくありません。BBS電話帳には，運用時間の記載がありますから，これをしっかり守ってくださいね。

接続する相手にプロトコルを一致させる

プロトコルなんてむずかしい言葉（ことば）がでてきました。パソコン通信で重要なことは機材をそろえることはもちろん，相手がどのようなプロトコルを使っているか調べることが重要なのです。このプロトコルとは，通信を行なうための規約のようなものです。

①通信速度
②データビット長
③ストップ・ビット長
④パリティ・ビットの有無
⑤フロー・コントロールの有無
⑥SI制御の有無

これらの通信プロトコルはモデムの解説書，あるいは通信ソフトに記載されているので，ここでは省略しますが，パソコン通信を行なうにあたっては非常に重要なことです。覚えておいてほしいことは，これらの通信プロトコルがお互いに一致していないと，正しく文字を受信できなかったり，接続できなかったりします。

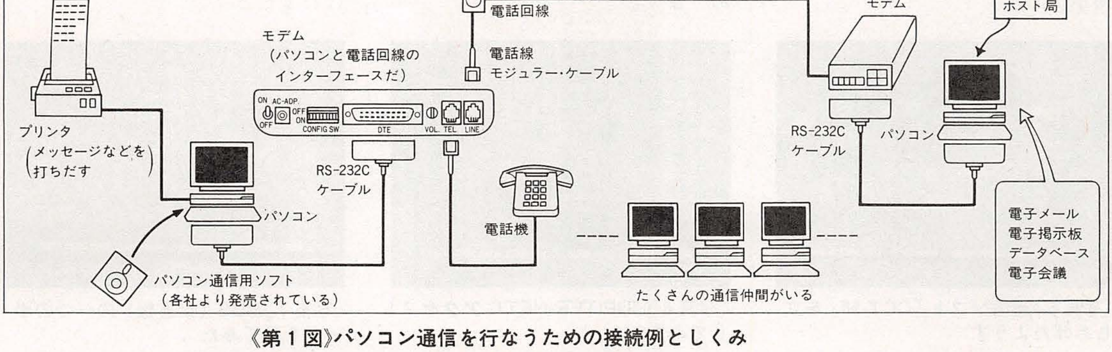
参考までに，最近では，ほとんどのパソコン通信ホスト局が，8ビットデータ長，ストップ・ビット1，フロー・コントロール有りに統一されてきたので，通信速度だけ考えれば良くなってきています。

ホスト局でどのようなサービスが受けられるか？

ホスト局にはどのような機能があり，そして，どのようなサービスが受けられるかといった疑問を持ったかもしれません。ホスト局の中身はコンピュータですから，ホスト・プログラムによって非常に多彩（たさい）なサービスが受けられるようになっているところが多いです。そのため，これから説明する各機能についても，パソコン通信ホスト局によっては，サービスを行なっていないところがあったり，ちがう形でサービスを行なっているところもありますから，注意してくださいね。

ホスト局のサービスを箇条（かじょう）書きにするとつぎのものになります。

①電子メール（E-MAIL）
②電子掲示板（BBS）



《第1図》パソコン通信を行なうための接続例としくみ

③データベース
④電子会議
⑤その他

それでは順を追って説明しましょう。

早い，うまい?の電子メール

電子メールはいたって話は簡単です。要するにパソコン通信ホスト局が郵便局の役割をするわけです。パソコン通信にはID番号が必要と話しましたが，このID番号を指定して，内容を送信すれば良いのです。そうすれば，電子メールを受けた相手は，ログイン（パソコン通信ホストにID番号とパスワードを入力して入ること）したときに，電子メールが自分宛にやってきたことを知らされます。

そこで，電子メールを読むコマンドを働かせればその電子メールが読めるわけです。もし返信したければ，そこでまた相手に電子メールを送る手続きをすれば，いいのです。

到着が非常に早いなど，とても便利な電子メールですが，欠点もあります。それは，相手も同じパソコン通信ホストにアクセスしないと，その電子メールが読まれないということです。アクティブにアクセスしていないと大事な電子メールも役割を果たさないのです。

情報通の電子掲示板（BBS）

電子掲示板は，歩く辞書？　ならぬ情報がいっぱい詰まっている掲示板です。

掲示板には原則として誰でも書き込むことができ，そして誰でも読みだすことができます。そのため，内容をだいたい決めて，「なんでも掲示板」，「SFの話」，「コンピュータの話題」などといった副題がその掲示板に付いていることがあります。

ユーザーは，これらの話題をお互いに書き込んだり読み込んだりして，話題を提供します。パソコン通信ホストのことを単にBBS局と呼ぶことがありますが，これは，昔，電子掲示板がパソコン通信ホストの主要なサービスだったため，そのように呼ばれることがあるのです。

このおもしろさは実際にアクセスして中身を読み，そして書き込まないとわかりません。

どんな情報でもデータベース

従来，大規模なデータベースというのはとても高い料金を払わないと利用できなかったのですが，最近ではパソコン通信ホスト局とデータベースのホスト局がゲートウエイ（ホスト局同志が接続されること）によって，比較的安い料金で利用できるようになってきました。

たとえば，捜したい本がある場合，題名あるいは著者名で簡単に捜すことができますし，いろいろな条件に見合った本を捜すこともできます。

こういったデータベースのサービスを，パソコン通信ホスト局によっては，提供しているところもあります。

最近注目の電子会議

最近注目を集めているのが，パソコン通信で会議をしてしまおうという電子会議。いったい何を会議するんだろうと思う人もいるかもしれないけれど，要は会議のようにメッセージとメッセージとの関連などがくわしくわかるような電子掲示板と思えばいいです。

会議はある話題について，取りまとめ役（議長やSYSOPなど）が進行させていきます。話をうまく続けるために，取りまとめます。

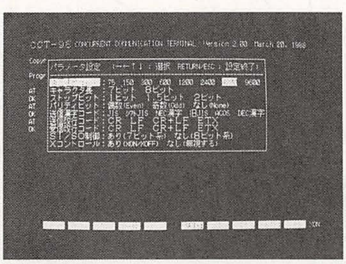
でも普通の会議とちがって結論はなかなかでません。会社の会議では限られた時間内で，結論をださなければいけないのですが，パソコン通信の電子会議ではそういうことはありませんから，じっくりと話を続けることができますね。

その他の機能

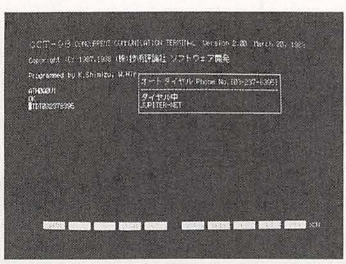
パソコン通信ホストには，いままで話した機能以外にもいろいろな機能を兼ね備えています。たとえば，ユーザーの簡単な自己紹介のプロフィール機能などがあります。このプロフィールを登録しておけば，他のユーザーが自分のプロフィールを読んでくれますよ。

その他にも，パスワードを変更する機能や同時にホストにアクセスしている人とパソコン通信上で話をすることのできる「チャット」機能，あるいはパソコン通信でゲームができる機能などまだまだいろいろあります。

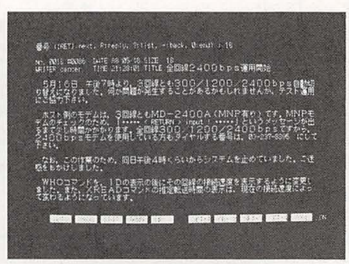
機会があれば，お話しすることにしましょう。



《写真5》通信ソフト「CCT-98」を立ちあげたようす



《写真6》JUPITER-NETにアクセスしてみました。



《写真7》BBS（伝言板）の一つのボードを見てみた

PC-9801&PC-286シリーズのサウンド・グレードアップ大作戦

—サウンド用オプション・ボード紹介—

ビープ音以外な〜んにも音楽機能を持っていなかったNECのPC-98シリーズにも，ついに内蔵スペックにFM音源を付けた機種がチラホラ見えるようになりましたね。“ビジネス用，ビジネス用”と言われていた98も，このごろゲームやホビーで使われることが多いせいなのかもしれませんが，音楽的な機能も格段にアップしつつあるようです。

こんな中でつぎつぎと各社から発売されているのが，98やエプソンの286シリーズ用のサウンド機能を倍増させるサウンド・ボードなのです。今回はこのサウンド・ボードでどんなことができるのか考えてみましょう。

音楽するためのボードとは

現在，音楽をやるためにコンピュータと接続するボードは大きく二つにわけられます。

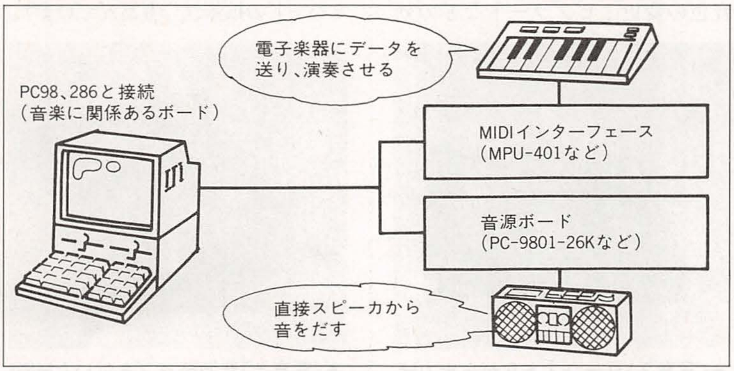
一つはMIDI(ミディと呼ぶ) インターフェースと言われるもので，もう一つはFM音源などの音源チップの載っかっている音源ボードです(**第1図**)。

MIDI（Musical(ミュージカル) Instrument(インスツルメント) Digital(デジタル) Interface(インターフェース)の略）とはデジタルで電子楽器の演奏情報などをやりとりするための世界統一規格です。つまり，このMIDIのインターフェースと98を接続することでMIDI端子の付いている電子楽器と演奏データなどのやりとりができるわけです。もちろんMIDI用音楽ソフトも必要です。

ただし，MIDIインターフェースにも一長一短があります。いろいろな電子楽器と接続できるので，その楽器持有の音を楽しむということができますが，MIDIインターフェースだけでは音を鳴らすことができません。

それに対し，音源（チップ）ボードはそれ自体にサウンド・チップを持っていますから，パソコンと接続するだけで，音源ボードで鳴らし，遊ぶことができます。しかしながら，MIDIインターフェースのような拡張性(かくちょうせい)はあまりありません。

でも，このごろはMIDIのインターフェースに音源チップも載っているという複合型のものも発売されはじめています。



《第1図》MIDIインターフェースと音源ボードのちがい

ボード購入にあたって注意すべきポイントは

サウンド用のオプション・ボードを買おうとする人は，もちろん音楽を楽しもうとしているはずですね。でも，ボードを手に入れたらパソコンがかってに演奏してくれるというわけにはいきません。

音楽を演奏するためのデータを入れてやる必要があります。

ボードによってその方法はちがいます。

BASICでプログラムを組んだりベーマガに掲載されているプログラム・リストを打ち込むことができる人は，音楽用のMML命令(ミュージック・マクロ・ランゲージ)に対応しているものを選べばよいでしょう。

ボードによっては，もっと簡単に音楽データを入力できるソフトや周辺機器を用意している物もありますから，自分のプランに合ったものを研究しましょう。

MIDI対応のシンセサイザや音源を持っていて，パソコンを使ってさらに活用したいという人は，MIDIインターフェースを選びましょう。MIDIの場合も，ソフトを無視できません。どんな機能を持ったソフトに対応しているボードなのか，じっくり調べましょう。

性能も重要です。とくに，音源ボードの場合は，搭載されているサウンド用のICの性能によって鳴らすことのできる音の数や質，さらには自分で音作りができるかどうかまできまってしまいます。このへんも要チェックです。

MIDI対応ボード

では，各ボードのチェックをしていきましょう。まずはMIDIインターフェースからです。

●ローランドMPU-PC98
（価格39,800円）

もはやMIDI音楽の定番となったインターフェースです（**写真1**）。

コンピュータ用のMIDIインターフェースを日本で最初にだしたのがこのローランドです。つまり「98があって，ローランドのインターフェースがある」という環境のなかで各ソフト・メーカーのMIDIソフトがでてきました。現在，日本のMIDI音楽ソフトに一番対応しているインターフェースです。

●三鈴エリーEMU-98
（価格26,800円）

ローランドのインターフェースとの低価格版コンパチ機種です（**写真2**）。ローランドのMPUがMIDI OUT×2に対して，OUT×3というのが特徴。ローランド用に開発された，ほとんどのMIDI音楽ソフトが動きます。近日中にはバージョンアップ・モデルも発売されるというので，楽しみな機種です。

●ミュージック・ネットワーク“M3-1”
（ソフト込み価格40,000円）

MIDIインターフェースとFM音源チップボードが一体となった機種がこれです（**写真3**）。現時点ではミュージック・ネットワーク以外のMIDI音楽ソフトを動かすには『マイクロミュージシャン』のコンバート機能で『マイクロミュージシャン』に取り込みを行なわなければなりませんが，他の有力なMIDIソフトをほとんど取り込めるという優秀なソフトです。

また，このボードに載っているFM音源に関してはプログラムのほうがまだ対応していませんが，将来的なことを考えると一度は使ってみたいボードです。

音源ボードの機能は

パソコンの内蔵音源というとFM音源が何といっても圧倒的です。98は内蔵のFM音源を持っていない機種が多かったので，各メーカーからBASICのMML命令を使って動かすことのできるいろいろなFM音源ボードが発売されています。

●NEC“PC-9801-26K”
（価格25,000円）

NECの純正音源ボードです。（**写真4**）。このボードを98に付けることによって98がFM音源3声,SSG（NECのパソコン以外ではPSGなどと呼ばれているチップです）3声内蔵のミュージック・コンピュータに変身するわけです。

立ちあげはN88-BASIC(86)（PC-98を買った時点で付属でついてくる）を使います。

サウンドボードに対する命令はPLAY(MML)文とVOICE文などで行ないます。もちろんFM3声に関しては別な音色の指定や，その音色の変更，ビブラートなどの効果の設定などができるという，ベーシックなサウンド・ボードです。

●SNE SOUND“ORCHESTRA”/アクセル“FM-1”（価格29,800円）

ハッキリ言ってしまうと，アクセルの“FM-1”とSNEの“SOUND ORCHESTRA”はソフト付きで，同様の機能を持っています。（**写真5，6**）。

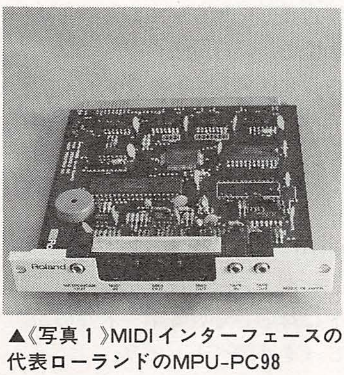
そこで，ここでは同時に解説をしていきましょう。FM音源が3声，SSG3声に加え同時発音FM9声（またはFM6声＋リズム5声）の発音が可能。つまり，SSGの全音を入れると最高15声が同時発音可能です。オクターブ数は8オクターブ。もちろんFM音源のエディット等も可能です。立ちあげもNECの“PC-9801-26K”と同じくN88-BASIC(86)で行ないます。

FM音源を最高に使いこなすサウンド・ボードということができるでしょう。

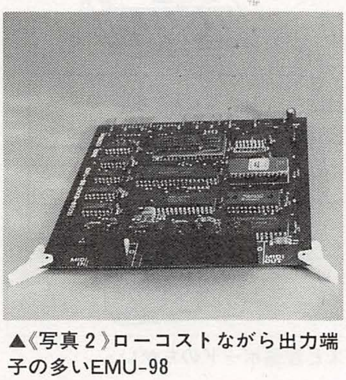
注目ボード スカラベAUDIO-98XX

最後はスカラベAUDIO-98XX（価格39,800円）です。機能的に一番音楽機能の多いサウンド・ボードで，FM音源9声同時発音可能（FM6声＋リズム音5音持つ，この機能はMSX2＋と同等）に加えADPCMを搭載し，PC-88VA2やシャープのX68000なみの機能を実現しています（**写真7，8**）。

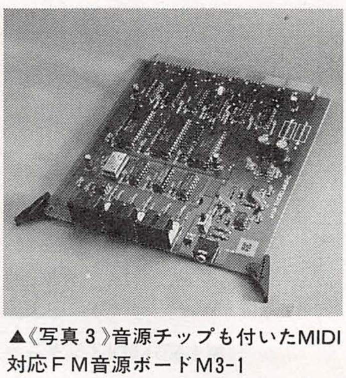
さらに，ヤマハのYN-20（ミュージック・キーボード）の接続やADPCM用のメモリ領域として拡張用の256KバイトのRAM/ROMが接続可能とハードの拡張性にも富んでいます。



▲《写真1》MIDIインターフェースの代表ローランドのMPU-PC98

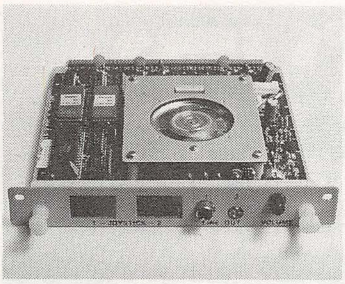


▲《写真2》ローコストながら出力端子の多いEMU-98

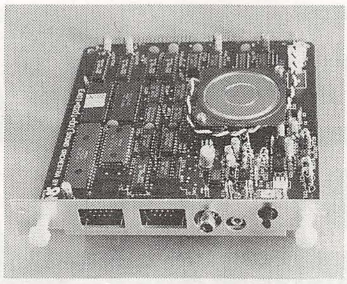


▲《写真3》音源チップも付いたMIDI対応FM音源ボードM3-1

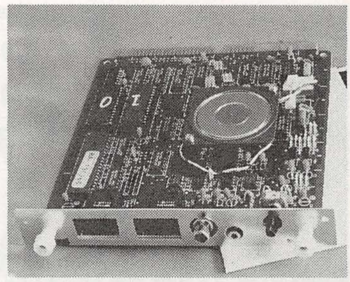
▶ミュージックネットワーク〒227 神奈川県横浜市緑区新石川4-11-1 502「BM」係 ☎045-912-3472
▶エス・エヌ・イー〒110 東京都台東区上野1-1-12新広小路ビル2F「BM」係 ☎03-836-5360



▲《写真４》NECのPC-9801-26K。ジョイスティック端子付き



▲《写真５》SNEが発売している SOUND ORCHESTRA



▲《写真６》アクセルが発売している FM-１

そして，ソフト的な拡張性としては，スカラベから50の音の入ったROMボードが発売されていて，自分でサンプリングするのが苦手という人にも対応ができるようになっています。

ちなみにADPCMは最高２秒で16の音色を取り込むことが可能で，MMLの音色番号指定でFM音源と同様に使うことができるのが特徴です。演奏データの作成もMMLで各チャンネルごとにソース・ファイルを作ることでリズム音やFMの音と同様に使いこなすことができます。

●ソフトについて

AUDIO-98XXの付属のソフトウエアはFM音源と音声合成の二つあり，さらにFM音源は，サウンド＆ミュージック・エディタ，コンパイラ，プレイヤーの３部構成，音声合成は，ADPCM方式による録音・再生・ファイル化，PCM処理による同機能・波形表示の２部構成となっています。

サウンド＆ミュージック・エディタは，FM音源の音作り，ADPCM方式によるサンプリング音の作成，演奏データのソース・ファイルの作成を可能にします。

FM音源の音作りは，二つのオペレータのパラメータを数値入力(LSのレジスタに書き込む値と同じ数値の入力)で行ないます。表示は，各パラメータに加えてエンベロープ波形も描かれます。また，プリセット音色（メロディ音60種，リズム音30種）を呼びだして表示できますので，はじめての音作りの参考になります。作成したオリジナル音色は，ファイル化でき，演奏時に使用できます。

ADPCM方式によるサンプリング音の作成は，マイクロホンまたはラジカセ等のライン入力で音(生楽器や声，効果音等）を録音し，ファイル化して演奏時に利用します。

演奏データの作成は，MMLで各チャンネルごとに一つずつソースファイルを作成します。メロディ音のチャンネルとリズム音のチャンネルとのちがいは音色番号だけで，リズム音のMMLの記述もメロディ音と同じようにできます。このため，非常に細かいリズム演奏ができます。MMLの特徴として，スラーが使えます。これは，タイと同じ記号（＆）を書きますが，前後の音程が異なっていても演奏できます。このことにより，たとえばトランペットの演奏で最初にアタック音をつけ，つぎの音からアタック音をつけないで演奏させることや，エレキギターのグリッサンドの演奏（たとえばMMLでB＆A＆G＆F＆E＆D＆Cと記述する)ができます。また，演奏中にオペレータの各パラメータを個別に変えるコマンドが用意されています。



```
'
'   ADPCM (CPU MODE) PLAY ROUTINE
'
*RPLAYC
LOCATE 0,19       : PRINT "    * ADPCM (CPU) PLAY *"
LOCATE 5,22 : PRINT "ADPCM PLAY START "
'
'   LSI(Y8950) ADPCM(CPU MODE) MODE INITIALIZE
OUT ADD1,7 : OUT ADD2,1            : ' ADPCM RESET
OUT ADD1,7 : OUT ADD2,0            : ' ADPCM RESET
OUT ADD1,4 : OUT ADD2,0
OUT ADD1,4 : OUT ADD2,&H80         : ' FLAG RESET
OUT ADD1,7 : OUT ADD2,&H80
OUT ADD1,8 : OUT ADD2,0
OUT ADD1,&H10 : OUT ADD2,DELTAL
OUT ADD1,&H11 : OUT ADD2,DELTAH
OUT ADD1,&H12 : OUT ADD2,VOL
CALL MACHINEPRG6
'
'   ADPCM PLAY MODE END SETTING
OUT ADD1,7 : OUT ADD2,&H20         : ' ADPCM PLAY END
OUT ADD1,7 : OUT ADD2,0            : ' REGISTAR-#7 RESET
LOCATE 5,22 : PRINT "ADPCM PLAY END    "
FOR I=1 TO 3000 : NEXT I : GOTO *EXTR
'
```

▲《写真７》AUDIO 98XXの実行中の画面

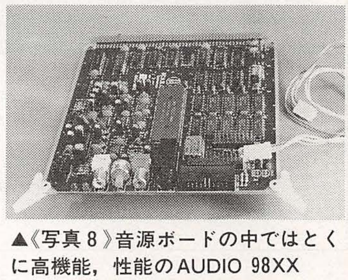
たとえばオペレータの各パラメータの数値を変えるには，MMLでUA5（Uはモジュレータ，Aはアタック，５は数値）と記述(きじゅつ)します。

コンパイラは，各チャンネルごとに作成したソース・ファイル(ソース・ファイルはアスキー形式になりますので，N88-BASICのスクリーン・エディタや各種エディタで作成することもできます）を一つに結合したオブジェクト・ファイルを作成します。演奏の対象になるのは，このオブジェクト・ファイルです。

このようにコンパイルすることによるメリットは，12音同時出力時（FM音11音＋ADPCM１音）に演奏がスムーズに行なわれ，たとえばOUTRUNマジカル・サウンド・シャワー（Ⓒ1987 SEGA）に見られるような６連符を演奏させてもついて行きます。また，各チャンネルを個別に作成することにより，各ソース・ファイルは，他の演奏データ作成時にも利用できます。

作成したオブジェクト・ファイルは，個々のBASICプログラムの中で呼び出し～演奏させることができます。

なお，エプソンのPC-286Lシリーズ対応版も発売しています。



▲《写真８》音源ボードの中ではとくに高機能，性能のAUDIO 98XX

速報!! 32ビット・パソコン FM TOWNS発売!!

価格は338,000円! スプライトも搭載!!

かねてから噂のあった富士通の32ビット・パソコン『FM TOWNS』が発売になりました。

CPUは80386を搭載し，CD-ROMが標準装備。さらにPCM音源8チャンネル＋FM音源6チャンネル，スプライト最大定義数896パターンといったビックリするような仕様で登場しました。

価格は3.5インチ2HDFDが1基でメインRAMが1MBのモデル1が338,000円，FDが2基でRAMが2MBのモデル2が398,000円となっています。詳しいスペックは**第1表**を見てください。

表現力重視設計

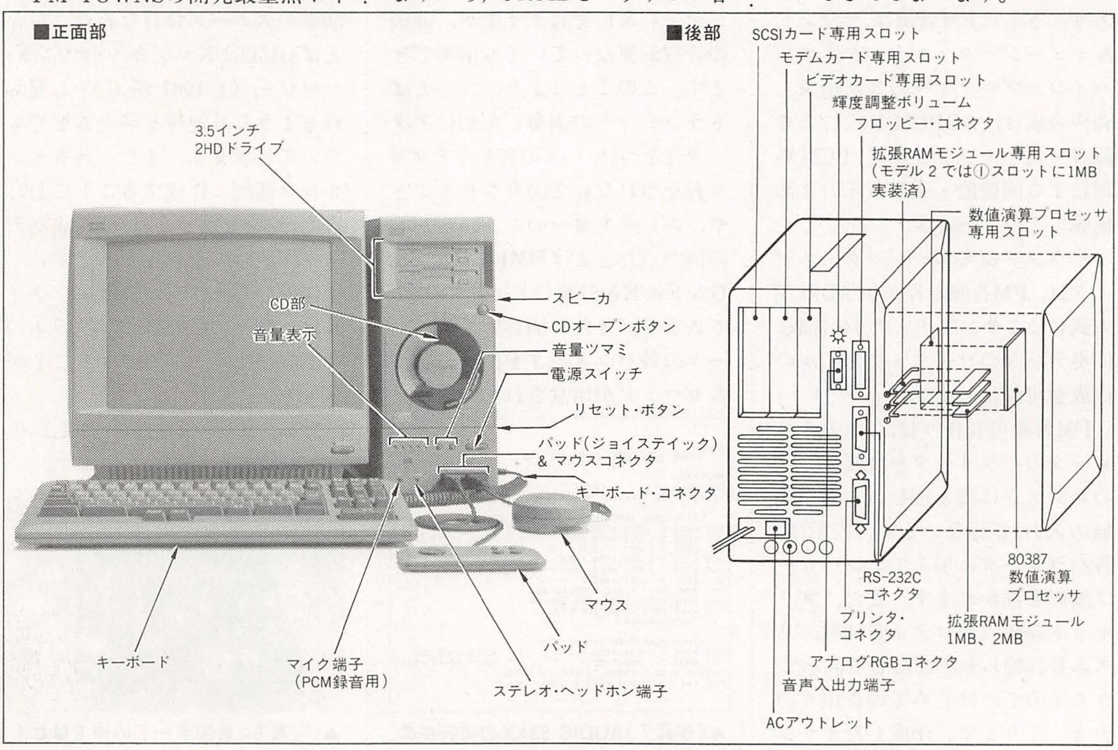
FM TOWNSの開発最重点ポイントは映像，音などの表現力豊かなパソコンにするというところにあるそうです。パソコンの枠を越えた新しい使いかたを提案したいというのが富士通の狙いです。

映像的に見ると，アーケード・ゲーム機が開拓し，ゲームマシンや，最近ではX68000にも採用されユーザーの高い評価を得たスプライト機能を大幅に持たせたところにも，その意気込みが感じられます。単に色数を増やすだけでなく映像の動きにも力を入れた設計なのは，うれしいことです。

CD-ROMに本格的に対応したのも意欲的です。この機構は，CDプレーヤとしての機能も持っていますから，540MBというすごい容量のROMとしてのもともとの使いかたの他に，オーディオ機器として，さらに一歩進んだパソコンのソフトと連動したCD音源としての機能もそなわったことになります。

これはどういうことか，ゲームを例に説明してみましょう。

まず，ゲームのソフトはCDから読み込まれます。ゲーム映像はパソコンが担当し，BGMはCDに記録されているものを再生してやります。声も演奏も生の音が使えるわけです。パソコンに内蔵されている音源もそれに加えて使うことができますから，これまで体験できなかったような音を持ったゲームができてしまいます。



FM TOWNSの外観と機能

MIDIにも対応

最近，たいへん注目をあつめている，電子楽器とパソコンとの連結でプロの音をつくりだすことのできるMIDIにも対応しています。富士通は，FM-77のときから，MIDIには熱心で国内のメーカーとしては一早く，自社開発のMIDIインターフェースを発売しています。

ところで，FM TOWNSは，同社のFMR-50シリーズのオプション・カード類が，別売りのI/O拡張ユニットを接続すると使えるようになっています。

実は，ビシネス用といわれているFMR-50に対応した，国内最強との評価のあるMIDIインターフェースFM60-401という製品が発売されています。FM TOWNSはこれを使って本格的なコンピュータ・ミュージックを楽しむこともできます。

この他にも，画像を使えるパソコン通信や，絵や音楽，音声までも含んでプログラミングできる「Towns GEAR」というソフトなど新機能がたくさんあります。詳しくは次号でお伝えする予定です。読者のみなさんも，販売店でFM TOWNS体験をしてみてください。

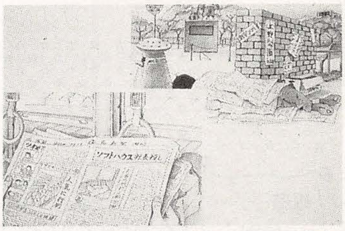
《第1表》FM TOWNSの本体の主な仕様

品名		FMTOWNSモデル1	FMTOWNSモデル2
型名		FMTOWNS-1	FMTOWNS-2
価格		338,000円	398,000円
CPU		80386(16MHz)　オプション:数値演算プロセッサ80387	
RAM	メインRAM	1MB(最大6MB)	2MB(最大6MB)
	VRAM	512KB	
	スプライトRAM	128KB	
日本語RAM		JIS第1, 2水準漢字ROM, 辞書ROM 512KB	
グラフィックス	表示モード	640×480ドット(1677万色中 256色 1画面) (4096色中 16色 2画面) 320×240ドット(32768色 2画面) 360×240ドット(32768色 2画面)オーバースキャン 640×400ドット(4096色中 16色 2画面) MS-DOS動作時	
	スプライト	サイズ, 色:16×16ドット/パターン, 32768色または32768色中16色 定義数:896パターン(最大) 制御数:1024パターン(最大)	
	特殊機能	ハードウエア・スクロール(円筒/球面), プライオリティ機能	
音源		ステレオPCM音源8チャンネル, ステレオFM音源6チャンネル, CDデジタル・オーディオ	
時計機能		年月日, 時分秒(バッテリ・バックアップ付)	
入力機器	キーボード	親指シフト/JIS選択(別売20,000円)	
	マウス, パッド	標準添付	
補助記憶	フロッピーディスク	3.5インチ 2HD×1(1ドライブ増設可)	3.5インチ 2HD×2
	CD-ROM	1ドライブ	
内蔵インタフェース		増設フロッピー, RS-232C, プリンタ, I/O拡張ユニット, CRT	
オーディオ入出力		ステレオライン(L/R), ヘッドホン端子, マイク端子	
専用I/Oスロット		ビデオカード用×1, モデムカード用×1 SCSIカード用×, RAMモジュール用×3	ビデオカード用×1, モデムカード用×1 SCSIカード用×, RAMモジュール用×2
消費電力(電源)		90W(AC100V, 50/60Hz)	
外形寸法/重量		150(W)×400(D)×328(H)mm/約11kg	
使用条件		温度:5～35°C 湿度:20～80%(但し結露しないこと)	

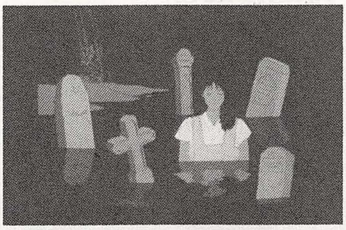
FM TOWNS対応ゲームソフトの一部を紹介します



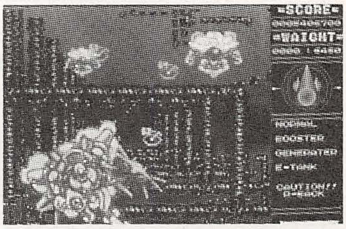
噂のアフターバーナーはCSKが制作



ソフトでハードな物語はサコムから



データウエストのインビテーション



日本テレネットのCYBERCITY

X68000もがんばってるぞ! 何と298,000円で新シリーズも!!

進入学のお祝いにX68kを，と計画している人にビッグニュースがあります。価格が298,000円のX68000 PROという新製品が発売されたのです（**写真左**）。

見てのとおり，横置きタイプ。

中身は高機能をそのまま受継(うけつ)ぎ増設用のスロットが2から4に増え，ハードディスク（40MB）も増設可能になっています。

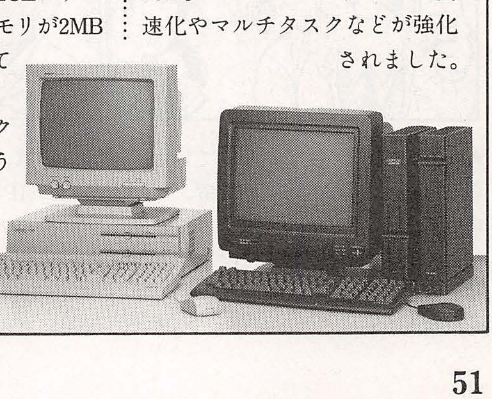
はじめからハードディスクを内蔵したX68000 PRO HDもあり，こちらは価格408,000円です。

他には，ジョイスティック・ポートを全面にだしたり，キーボードを強化するなどの細かい改良が加えられています。

写真右の製品は，X68000 EXPERTシリーズです。これは，ACEシリーズの後継機(こうけいき)で，メインメモリが2MBに増え，V-RAMと合せて3MBと強力になりました。またハードディスクの内部増設ができるようになっています。

40MBのハードディスク実装版が価格466,000円，FD2基版が価格356,000円となっています。40MBのハードディスクの別売価格は120,000円です。

使いやすさに定評のあるHuman 68kもバージョン・アップし高速化やマルチタスクなどが強化されました。



Dr. Dとつぐ美の 新 パソコン・レクチャー 4

～身近な周辺記憶装置～

by くりひろし



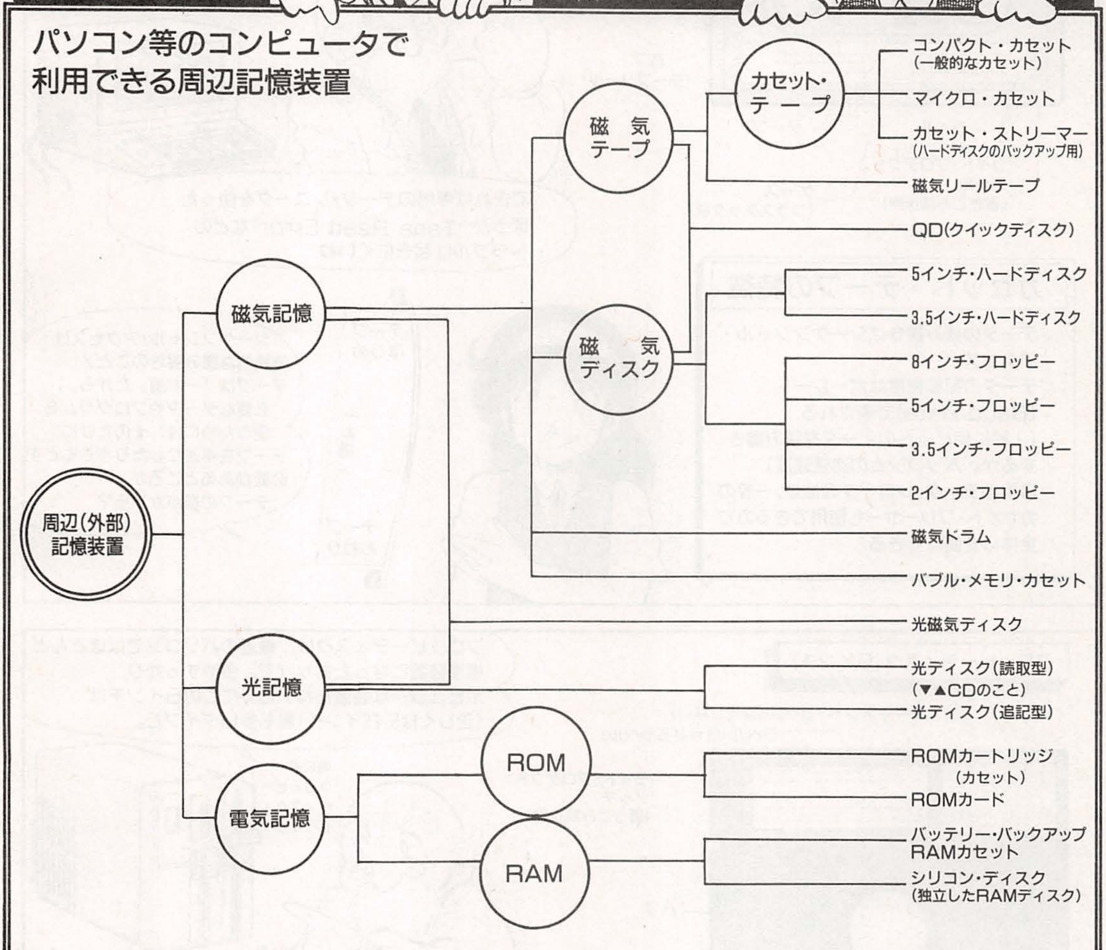


★今やパソコンには，なくてはならない，周辺(外部)記憶装置。プログラムやデータのロード，セーブのときに必ずお世話になる重要な装置ですね。

★フロッピーを「フォーマット」するときは，BASICの場合は，〝FORMAT.NIP〟などのフォーマット用プログラムを使用します。機種によってプログラム名はちがいますが，DISK-BASICのシステム・ディスクにあるものを使ってください。

★「レクチャー」のような，マンガ形式の記事があるのも，亡き手塚治虫先生がマンガを一般に広く浸透させてくれたからこそです。パソコンも先生の作品とは縁が深いものでした…。ではまた来月。

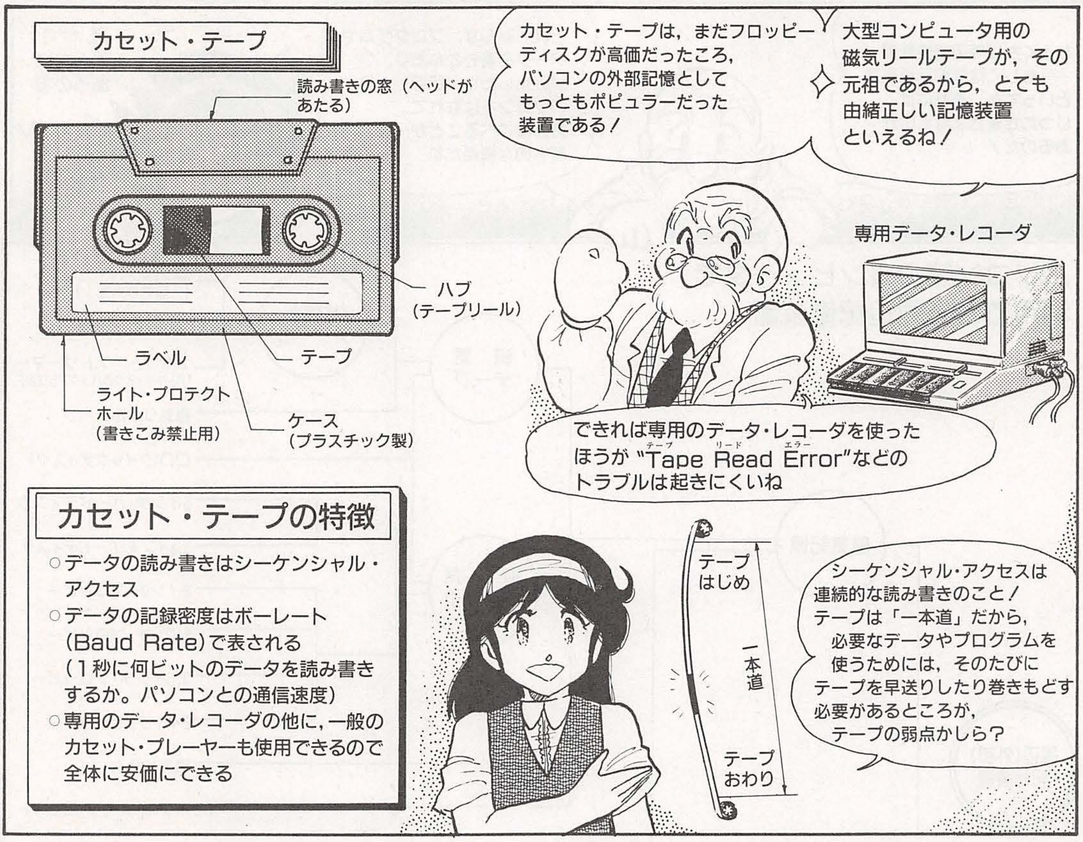




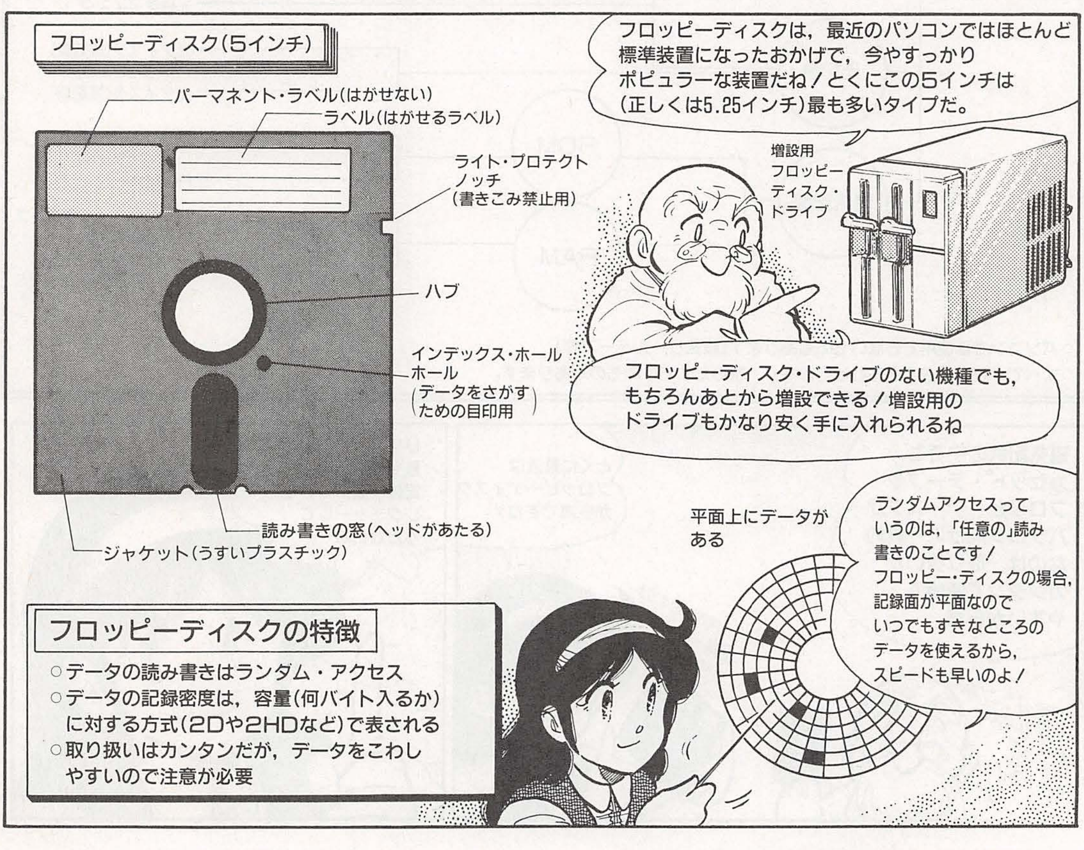
○パソコンでは使用できないものもあります(磁気リールテープ等)
○すべてが読み書きできるわけではなく，読みだすだけのものもあります。







カセット・テープ
読み書きの窓（ヘッドがあたる）
ハブ（テープリール）
ラベル
テープ
ライト・プロテクトホール（書きこみ禁止用）
ケース（プラスチック製）
カセット・テープは，まだフロッピーディスクが高価だったころ，パソコンの外部記憶としてもっともポピュラーだった装置である！
大型コンピュータ用の磁気リールテープが，その元祖であるから，とても由緒正しい記憶装置といえるね！
専用データ・レコーダ
できれば専用のデータ・レコーダを使ったほうが"Tape Read Error"などのトラブルは起きにくいね
カセット・テープの特徴
○データの読み書きはシーケンシャル・アクセス
○データの記録密度はボーレート（Baud Rate）で表される（1秒に何ビットのデータを読み書きするか。パソコンとの通信速度）
○専用のデータ・レコーダの他に，一般のカセット・プレーヤーも使用できるので全体に安価にできる
テープはじめ
一本道
テープおわり
シーケンシャル・アクセスは連続的な読み書きのこと！テープは「一本道」だから，必要なデータやプログラムを使うためには，そのたびにテープを早送りしたり巻きもどす必要があるところが，テープの弱点かしら？

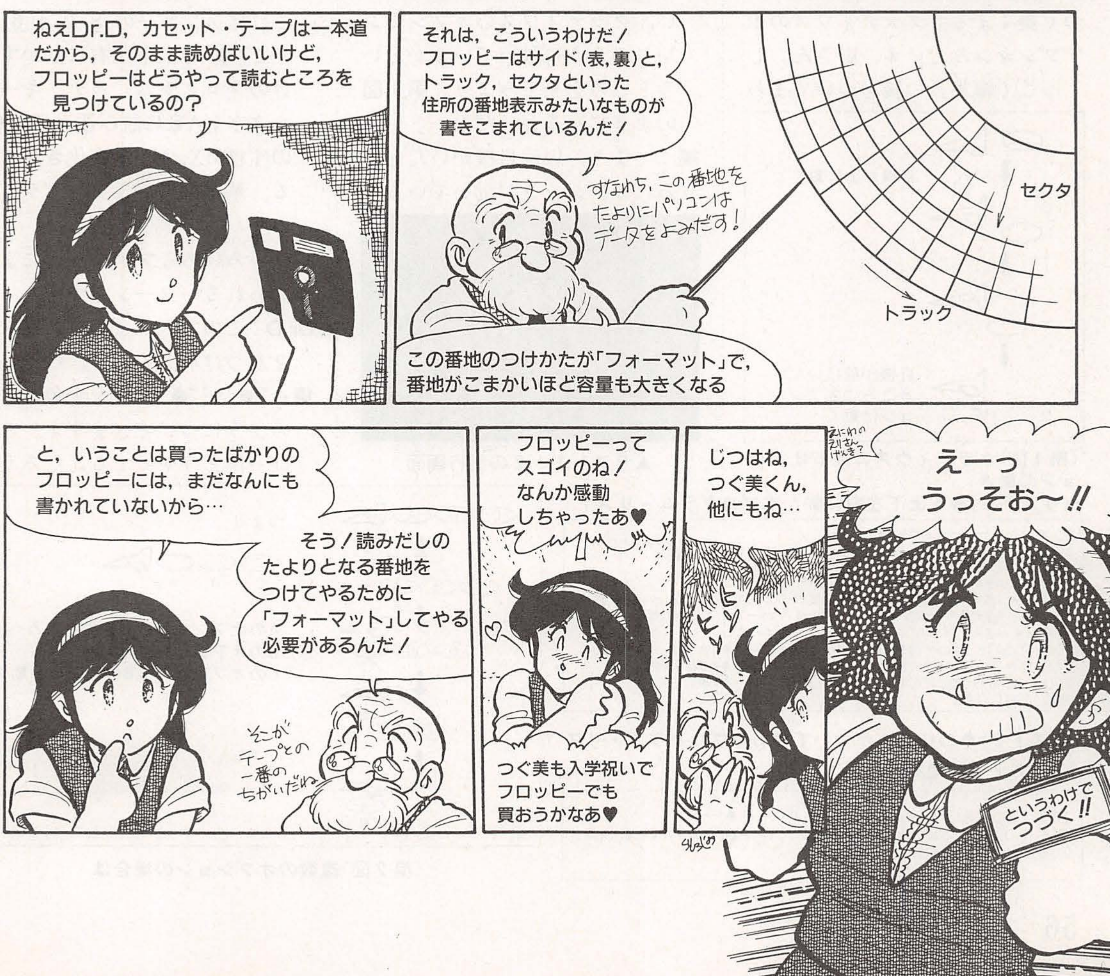


フロッピーディスク（5インチ）
パーマネント・ラベル（はがせない）
ラベル（はがせるラベル）
ライト・プロテクトノッチ（書きこみ禁止用）
ハブ
インデックス・ホール（データをさがすための目印用）
読み書きの窓（ヘッドがあたる）
ジャケット（うすいプラスチック）
フロッピーディスクは，最近のパソコンではほとんど標準装置になったおかげで，今やすっかりポピュラーな装置だね！とくにこの5インチは（正しくは5.25インチ）最も多いタイプだ。
増設用フロッピーディスク・ドライブ
フロッピーディスク・ドライブのない機種でも，もちろんあとから増設できる！増設用のドライブもかなり安く手に入れられるね
フロッピーディスクの特徴
○データの読み書きはランダム・アクセス
○データの記録密度は，容量（何バイト入るか）に対する方式（2Dや2HDなど）で表される
○取り扱いはカンタンだが，データをこわしやすいので注意が必要
平面上にデータがある
ランダムアクセスっていうのは，「任意の」読み書きのことです！フロッピー・ディスクの場合，記録面が平面なのでいつでもすきなところのデータを使えるから，スピードも早いのよ！





サイズ	フロッピーの型式	容量(バイト)	機種
5・25インチ	1(D)(片面単密)(倍密)	80(160)キロ	アップルIIなど
	2D(両面倍密)	320キロ	PC-88FHなど
	2DD(両面倍密倍トラック)	640キロ	PC-98Fなど
	2HD(両面高密度)	1メガ	PC-88MHなど
	2HD(両面高容量)	1.2メガ	IBM-PC/ATなど
3・5インチ	2D	320キロ	マッキントッシュなど
	2DD	640キロ	FM-77など
	2HD	1メガ	PC-98UVなど
	2HC	1.2メガ	AX-386など
	2HS(特殊型)	1.44メガ	IBM-PS/2など





Dr.Dのちょっと背のびの BASIC講座

※各機種対応

～グラディウスのオプションの動きを使ったゲーム～

おなじみ編集部

影：あの～。

編集長：ダメと言ったらダメ！

影：そこをなんとか…。

編集長：ダメ！

編：なにやってるんだろう？あの2人は。

つぐ美：影さんったら，また給料の前借りを頼んでいるんですヨ。

影：お願いしますよ～。

編集長：何度言ってもダメ♡

つぐ美：まるでグラディウスのオプションみたいネ，影さん。しつこく編集長の後をついてまわって。

編：金魚のフ○とも言うネ。

Dr.D：金魚の○ンか。うん？今月はそれでいこーかの。

編：またまた強引(ごういん)ですけど，それもいいですネ。

影：私はフンではない！

編：まあまあ。

グラディウスのオプションってどんな動き？

Dr.D：では，まず金魚の…じゃない，グラディウスのオプションがどのように動いているかというところを見てみよう。第1図のようになるわけだな。

編：つまり，以前自機がいたところにオプションが動いているわけですね。

Dr.D：まァ，基本的にはそーなる。そして，オプションが2個，3個と増えた場合は，その前のオプションのところにつぎのオプションを…というふうにしてやるとよい(第2図)。

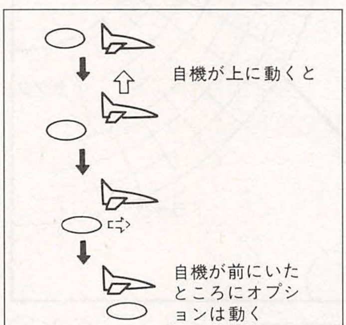
編：そうすると自機をしつこく追いかけてくるオプションができるわけですか。

Dr.D：それでは実際にプログラミングしてみるゾ。まずリスト1。これはテンキーの[8][2][4][6]キーで"♠"を上下左右に動かすだけのプログラムじゃナ。キーから文字をA$に読み込んで，"♠"の座標MX, MYを変化させておる。基本に忠実なプログラムじゃ。

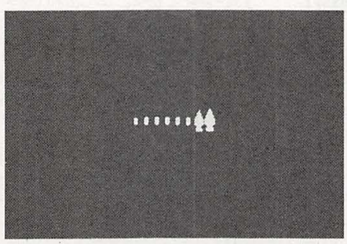
編：いろいろなプログラムによく使われるパターンですネ。

Dr.D：このリストにさらにリスト2をつけ加えると…。

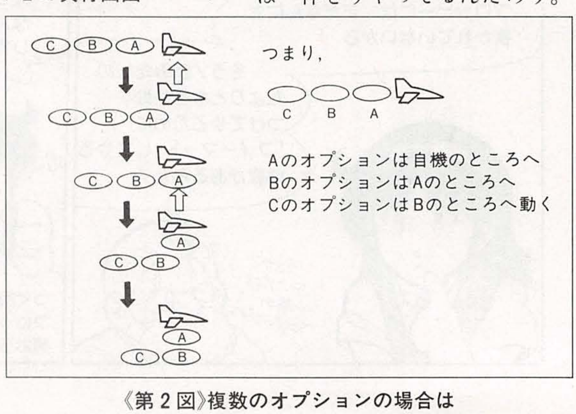
編："●"が"♠"の後を金魚のフ○のようについてきますネ。これは一体(いったい)どうやってるんだろう。



《第1図》グラディウスに見るオプションの動き



▲リスト1＋2の実行画面



《第2図》複数のオプションの場合は

《リスト1》♠を上下左右に動かすプログラム・リスト

```
10 CLS ──────画面を消す
100 I$=INKEY$:IF I$<>"" THEN A$=I$ ── 何かキーが押されたら A$に入れる
110 VX=0:VY=0
120 IF A$="4" AND MX> 0 THEN VX=-1 ┐
130 IF A$="6" AND MX<31 THEN VX= 1 ├ 押されたキーにしたがって
140 IF A$="8" AND MY> 0 THEN VY=-1 │ VX,VYを決定
150 IF A$="2" AND MY<23 THEN VY= 1 ┘
200 LOCATE MX,MY:PRINT " "; ──────♠を消す
210 MX=MX+VX:MY=MY+VY──────────♠の座標を変更
220 LOCATE MX,MY:PRINT "♠"; ──────♠を表示
290 GOTO 100
```

《リスト2》♠の後を●がついてまわるプログラム・リスト(リスト1に追加)

```
200 LOCATE MX,MY:PRINT "・"; ───♠を・で消す
205 LOCATE SX,SY:PRINT " "; ───前に表示されている・を消す
206 SX=MX:SY=MY
```

Dr.D：**リスト2**をよく見てみなさい。

編：え～と，"●"の座標はSX，SYになっているから…，あっそうか。

Dr.D：わかったかナ？

編：ハイハイ。"♠"を消すとき，空白ではなくて"●"を書いているんですネ。たしか，"●"の座標には"♠"の動く前の座標を入れておけば…(**第3図**)。

Dr.D：そのとおりじゃ。もちろん"●"の後(あと)しまつはしておかなければいかんがの。

影：ところでグラディウスなどのオプションは1個じゃつまらないですぜ。やはり2～3個ついていないとねー，だんな。

Dr.D：自分でやってみなさい。

影：だんな，それはナイでしょ。編くんまかせた。

オプションをいくつかつけてみよう

編：そーですね…。これでどうですか(**リスト3**)。少し強引ですけど…。

Dr.D：まあ問題なく動くが，205～207行がちょっときたなくないかナ？そこは同じ処理(しょり)が続いているからね。

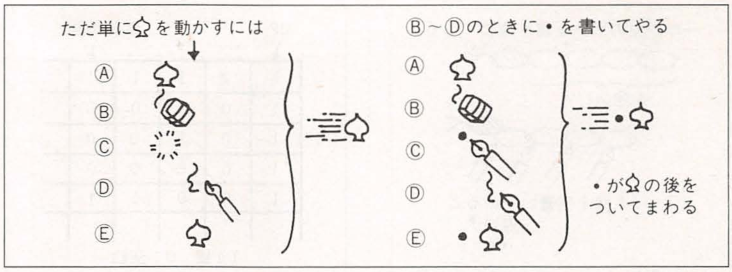
影：FOR～NEXT文！

Dr.D：何じゃいきなり。まあそのとおりだが。

影：FOR～NEXT文で編集長にお願いしてみよ～っと。

編集長：それでもダメ！

編：…。こりない人です。それでDr., FOR～だけではなく，配列も使わないと。



《第3図》実際プログラムするときの考えかた

《リスト3》複数の●をつけたプログラム・リスト

```
10 CLS
100 I$=INKEY$:IF I$<>"" THEN A$=I$
110 VX=0:VY=0
120 IF A$="4" AND MX> 0 THEN VX=-1
130 IF A$="6" AND MX<31 THEN VX= 1
140 IF A$="8" AND MY> 0 THEN VY=-1
150 IF A$="2" AND MY<23 THEN VY= 1
200 LOCATE MX,MY:PRINT "・";
205 LOCATE SX3,SY3:PRINT " ";:SX3=SX2:SY3=SY2 ┐
206 LOCATE SX2,SY2:PRINT "・";:SX2=SX1:SY2=SY1 ├─ 似たような処理が続いている
207 LOCATE SX1,SY1:PRINT "・";:SX1=MX:SY1=MY   ┘
210 MX=MX+VX:MY=MY+VY
220 LOCATE MX,MY:PRINT "♠";
290 GOTO 100
```

Dr.D：そのとおり。いくつもあるオプションの数だけ，SX，SY(オプションの座標)を用意してやらなければいかんからナ。ちなみにMX，MY(自機の座標)をSX，SYの0番目にしてやったらどうかナ(**第4図**)。

編：なるほど。…というわけで，できたプログラムが**リスト4**です。おもいきって"●"を6個にしてみました。

Dr.D：ワシの言ったとおり，SX，SYの使いかたは良い。210～240行の間で行なっている内容は，一つ前の"●"の座標をつぎつぎと写しているわけじゃ。

影：なんですか？ このヘビのようなものがウネウネと…。スピードも遅いし。これじゃあ，ゲームになんかなりませんネ。こいつはボツだだだだ！

スピードをあげてみよう

編：確かに当たってる…。Dr.，スピードをあげるにはどうしたらいいんですか？

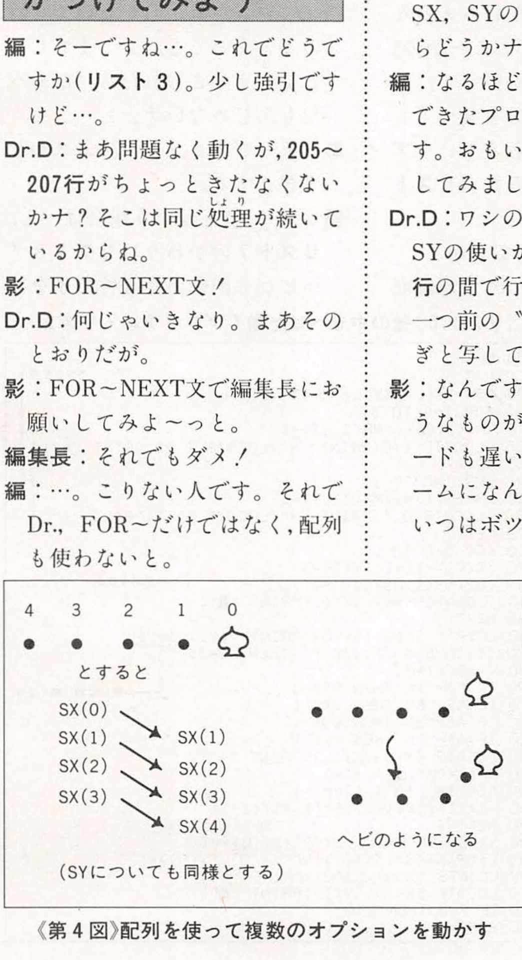
Dr.D：プログラムのムダを省(はぶ)くこと。

編：なるほど。影さんがいないほうが仕事がはかどるのと同じことですね。

影：ヒドイ！ 私は粗大(そだい)ゴミか？

編：で，このプログラムの場合どの部分が影さん(ムダ)なんですか？

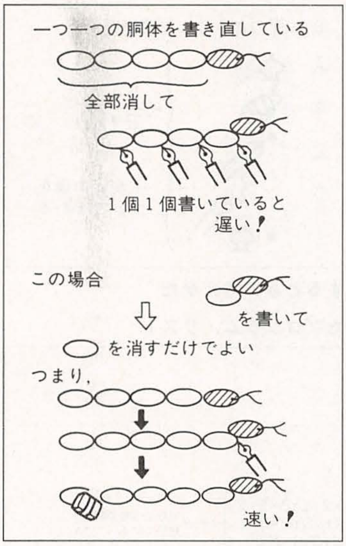
Dr.D：**第5図**のように，2番目以降の"●"は，改めて描く必要もないじゃろ。だから，"●"は最初のぶんだけ1回書くだけでよい。すると，どんなに長いヘビを作っても，書くのは頭と尾と胴1個だからスピードは落ちない。ちなみに，**リスト5**は胴が8個もあるゾ！



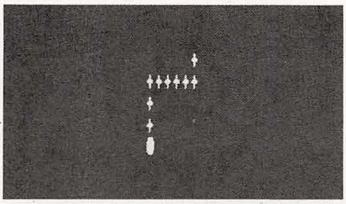
《第4図》配列を使って複数のオプションを動かす

《リスト4》配列を使って複数の●をつけたプログラム・リスト

```
10 CLS
20 DIM SX(7),SY(7) ──── SX,SYを0～7だけ8個定義
100 I$=INKEY$:IF I$<>"" THEN A$=I$
110 VX=0:VY=0
120 IF A$="4" AND SX(0)> 0 THEN VX=-1
130 IF A$="6" AND SX(0)<31 THEN VX= 1
140 IF A$="8" AND SY(0)> 0 THEN VY=-1
150 IF A$="2" AND SY(0)<23 THEN VY= 1
200 LOCATE SX(7),SY(7):PRINT " ";     ┐
210 FOR I=7 TO 1 STEP -1              │ 前の・の場所に
220  SX(I)=SX(I-1):SY(I)=SY(I-1)      ├ つぎの・を表示
230  LOCATE SX(I),SY(I):PRINT "・";   ┘
240 NEXT I
250 SX(0)=SX(0)+VX:SY(0)=SY(0)+VY
260 LOCATE SX(0),SY(0):PRINT "♠";
270 GOTO 100
```



《第5図》スピードを考えると頭と尾を処理するだけ



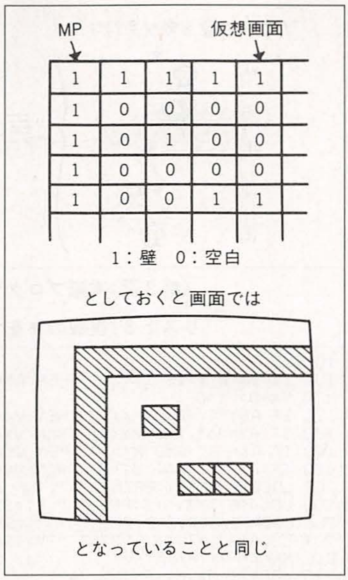
▲リスト5の実行画面

つぐ美：あの，いつの間にかヘビになってるんですけど，オプションはどこにいっちゃったんですか？

Dr.D：ワシもわからなくなってきた。まあ，動きは同じだからかまわんだろう。このヘビの胴体をオプションと考えればいいだろう。

さていよいよゲームにしてみよう

編：ところで，ヘビならヘビでそれを使ったゲームを作りましょうか。



《第6図》仮想画面とは？

影：そーですねー，草原にひょこひょこ生えてくる竹の子をかわしつつ進むというのはどうでしょうか。自分の体を食べてもOut！ということで。

Dr.D：こういうときだけさえるんじゃナ。まあそれでいこーかの。とりあえず，ヘビが動いて，壁に当たったり，自分を食べてしまったりしたら終わるというプログラムを作ってみた（**リスト6**）。

編：MPって何の配列ですか？

Dr.D：仮想V-RAMとか，仮想画面といってナ，画面と同じ大きさに定義しておいて，たとえば空白を0，壁を1としたときは，壁を（3，3）の位置に表示したらMPの(3, 3)を1にしておく。そうすれば画面に何が写っているかはMPを参照すればわかるじゃろ(第6図)。

編：なるほど。そこでPに頭の位置のMPを読んでおいて，それが1かどうか判定しているわけですね(390，420行)。

Dr.D：そのとおり。外ワクの部分にあたるMPの内容を1にしておく作業(130～200行)や，ヘビの体の部分を1にするのもそのためだ。

影：そこで竹の子の登場となるわけですネ。

障害物を登場させてみる

編：これは私が…。**リスト7**を追加してみました。411～412行は竹の子がでてくる位置を乱数で決定しています。413行でMPの所定の位置(X，Y)に1をいれて，"∧"を表示しています。

Dr.D：ウムウム。しかしいくら竹の子と言っても，ここまでしつこく生えてこられたら，たまったもんじゃないナ。

影：そーですヨ。これ，ムズかしすぎますヨ。

編：え～と。そういう場合は…と。**リスト7**のかわりに**リスト8**！ ヘビが5回動いたら竹の子を1

《リスト5》第5図のようにスピード・アップをはかったプログラム・リスト

```
10 CLS
20 DIM SX(9),SY(9)
100 I$=INKEY$:IF I$<>"" THEN A$=I$
110 VX=0:VY=0
120 IF A$="4" AND SX(0)> 0 THEN VX=-1
130 IF A$="6" AND SX(0)<31 THEN VX= 1
140 IF A$="8" AND SY(0)> 0 THEN VY=-1
150 IF A$="2" AND SY(0)<23 THEN VY= 1
200 LOCATE SX(9),SY(9):PRINT " ";  ――ヘビの尾を消す
210 FOR I=9 TO 1 STEP -1           ┐
220  SX(I)=SX(I-1):SY(I)=SY(I-1)   ├座標のみを写す
230 NEXT I                         ┘
240 SX(0)=SX(0)+VX:SY(0)=SY(0)+VY
250 LOCATE SX(0),SY(0):PRINT "●";  ――頭を表示
260 LOCATE SX(1),SY(1):PRINT "+";  ――最初の胴体を表示
270 GOTO 100
```

《リスト6》壁の中をヘビが動くプログラム・リスト

```
100 CLS
110 L=3
120 DIM SX(L),SY(L),MP(31,22)                              ┐外ワクを表示
130 FOR I=0 TO 31                                          │
140  MP(I,0)=1:MP(I,22)=1                                  │
150  LOCATE I,0:PRINT "*":LOCATE I,22:PRINT "*";           │
160 NEXT                                                   │
170 FOR I=0 TO 22                                          │
180  MP(0,I)=1:MP(31,I)=1                                  │
190  LOCATE 0,I:PRINT "*":LOCATE 31,I:PRINT "*";           │
200 NEXT                                                   ┘
210 FOR I=0 TO L                   ┐
220  SX(I)=11-I:SY(I)=3            ├胴体を表示
230  MP(SX(I),SY(I))=1             │
240  LOCATESX(I),SY(I):PRINT "■";  │
250 NEXT I                         ┘
260 LOCATE SX(0),SY(0):PRINT "●";:A$="6"  ――最初は右に動くように設定
270 I$=INKEY$:IF I$<>"" THEN A$=I$
280 VX=0:VY=0
290 IF A$="4" THEN VX=-1
300 IF A$="6" THEN VX= 1
310 IF A$="8" THEN VY=-1
320 IF A$="2" THEN VY= 1
330 LOCATE SX(L),SY(L):PRINT " ";
340 MP(SX(L),SY(L))=0
350 FOR I=L TO 1 STEP -1
360  SX(I)=SX(I-1):SY(I)=SY(I-1)
370 NEXT I
380 SX(0)=SX(0)+VX:SY(0)=SY(0)+VY
390 P=MP(SX(0),SY(0)):MP(SX(0),SY(0))=1
400 LOCATE SX(0),SY(0):PRINT "●";
410 LOCATE SX(1),SY(1):PRINT "■";
420 IF P=0 THEN 270
430 BEEP
```

個表示するようにしてみました。
5回かどうかはCTという変数を使って数(かぞ)えています。

影：ウム，少しやさしくなったゾ。ゲ！　自分の目の前に竹の子がキッタネー！

Dr.D：これはこうやって直すんじゃ。竹の子の出現位置が乱数で決まったら頭からの距離を調べてみる。あまり近いようならもう一度X，Yを決め直す。

編：それならこれでいいんですね（リスト9）。

影：いきなり簡単になったナ。楽勝楽勝！

Dr.D：415行がミソじゃナ。ABSとは絶対値を示す関数，先月もでてきたんじゃが，これを作ってやると距離がでる。そして，ここでは距離が近いともう一度413行にもどってXとYを決め直す。

ところで簡単だ，という影君のために，点数があがるにつれてタケノコがでる割合(わりあい)を多くしてやってみた。リスト10だ。

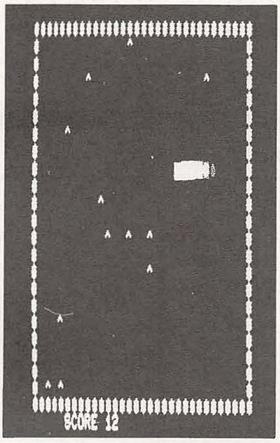
SLはスコア，LPはいくつヘビが進むと竹の子が生えるかを表している。当然小さいほどムズかしい。これが最初は7だが10点取るごとに1ずつ減っていく。

影：おおっ！これはいい。

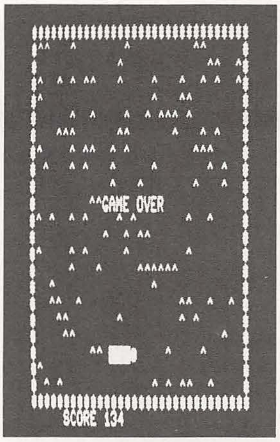
Dr.D：まあ最後にリスト11にまとめておいた。リターン・キーで再スタートができる。

影：おおっ，でてくるでてくる，竹の子があ～。

つぐ美：それではまた来月お会いしましょう♥



▲リスト11のゲーム画面。とにかく動く



▲竹の子にぶつかってゲーム・オーバー

《リスト7》竹の子（障害物）を出現させるプログラム・リスト(リスト6に追加)

```
411 X=INT(RND(1)*30)+1 ─┐
412 Y=INT(RND(1)*21)+1 ─┴── X,Yを乱数で決定
413 MP(X,Y)=1:LOCATE X,Y:PRINT "^"; ──── 竹の子(^)を表示
```

《リスト8》ヘビが5回動いたとき竹の子を出現させるプログラム・リスト(リスト6に追加)

```
411 CT=CT+1:IF CT<5 THEN GOTO 420 ──── CTが5以下なら420行へ
412 CT=0
413 X=INT(RND(1)*30)+1
414 Y=INT(RND(1)*21)+1
415 MP(X,Y)=1:LOCATE X,Y:PRINT "^";
```

《リスト9》竹の子が突然ヘビの頭に出現しないようにしたプログラム・リスト(リスト6に追加)

```
411 CT=CT+1:IF CT<5 THEN GOTO 420
412 CT=0
413 X=INT(RND(1)*30)+1
414 Y=INT(RND(1)*21)+1
415 Z=ABS(SX(0)-X)+ABS(SY(0)-Y) ──── Zに距離を入れる
416 IF Z<3 THEN GOTO 413 ──── Zが3より小さいならもう一度X,Yを決める
417 MP(X,Y)=1:LOCATE X,Y:PRINT "^";
```

《リスト10》スコアと難易度を入れたプログラム・リスト(リスト6に追加)

```
265 SC=0:LP=7:LOCATE 5,23:PRINT "SCORE 0"; ──┐
411 CT=CT+1:IF CT<LP THEN GOTO 420           │ スコアを0,難易度(LP)を設定
412 CT=0
413 X=INT(RND(1)*30)+1
414 Y=INT(RND(1)*21)+1
415 Z=ABS(SX(0)-X)+ABS(SY(0)-Y)
416 IF Z<3 THEN GOTO 413                      スコアが10点増えるごとに難易度をあげる
417 MP(X,Y)=1:LOCATE X,Y:PRINT "^";
418 SC=SC+1:IF (SC MOD 10)=0 THEN LP=LP-1 ──┘
419 LOCATE 10,23:PRINT SC;
```

《リスト11》完成ゲーム・プログラム・リスト

```
100 CLS
110 L=3 :'      ﾍﾋﾞ ﾉ ﾅｶﾞｻ 3
120 '
130 '    ｿﾄﾜｸ ｦ ﾂｸﾙ
140 '
150 DIM SX(L),SY(L),MP(31,22)
160 FOR I=0 TO 31
170  MP(I,0)=1:MP(I,22)=1
180  LOCATE I,0:PRINT "*":LOCATE I,22:PRINT "*";
190 NEXT
200 FOR I=0 TO 22
210  MP(0,I)=1:MP(31,I)=1
220  LOCATE 0,I:PRINT "*":LOCATE 31,I:PRINT "*";
230 NEXT
240 '
250 '    ﾍﾋﾞ ｦ ﾋｮｳｼﾞ
260 '
270 FOR I=0 TO L
280  SX(I)=11-I:SY(I)=3
290  MP(SX(I),SY(I))=1
300  LOCATESX(I),SY(I):PRINT "■";
310 NEXT I
320 LOCATE SX(0),SY(0):PRINT "●";
330 '
340 '    ｼｮｷｾｯﾃｲ
350 '
360 SC=0:LP=7:A$="6":LOCATE 5,23:PRINT "SCORE 0";
370 '
380 '    ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ
390 '
400 I$=INKEY$:IF I$<>"" THEN A$=I$
410 VX=0:VY=0
420 IF A$="4" THEN VX=-1
430 IF A$="6" THEN VX= 1
440 IF A$="8" THEN VY=-1
450 IF A$="2" THEN VY= 1
460 LOCATE SX(L),SY(L):PRINT " ";
470 MP(SX(L),SY(L))=0
480 FOR I=L TO 1 STEP -1
490  SX(I)=SX(I-1):SY(I)=SY(I-1)
500 NEXT I
510 SX(0)=SX(0)+VX:SY(0)=SY(0)+VY
520 P=MP(SX(0),SY(0)):MP(SX(0),SY(0))=1
530 LOCATE SX(0),SY(0):PRINT "●";
540 LOCATE SX(1),SY(1):PRINT "■";
550 CT=CT+1:IF CT<LP THEN GOTO 640
560 CT=0
570 X=INT(RND(1)*30)+1
580 Y=INT(RND(1)*21)+1
590 Z=ABS(SX(0)-X)+ABS(SY(0)-Y)
600 IF Z<3 THEN GOTO 570
610 MP(X,Y)=1:LOCATE X,Y:PRINT "^";
620 SC=SC+1:IF (SC MOD 10)=0 THEN LP=LP-1
630 LOCATE 10,23:PRINT SC;
640 IF P=0 THEN 400
650 '
660 '    ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ
670 '
680 BEEP
690 LOCATE 11,10:PRINT "GAME OVER"
700 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN GOTO 700
710 RUN
```

プロを目ざす諸君集まれ！
内藤寛のゲーム・プログラミング道場

内藤先生のプロフィール

中学生のころからゲームが大好きで，パソコンに興味を持ち，最初はPC－6001でBASICのプログラミングにチャレンジ。高校生になってはじめはアルバイトとしてゲーム・プログラマーの第一歩をふみだす。その後，マシン語をマスターし，MSX用のゲームなどを次々に発表。

現在は，ドラゴンクエストのチーフ・プログラマーとして活躍中。

みなさんこんにちは。私にとって1年で一番嫌な時期になってきました。実は私，花粉症なんです。もー外へでると目はかゆいし，鼻はグズグズ，そりゃたいへん。何かいい特効薬でもないですかね。

ところで，先日私の尊敬し，多大な影響を受けた，手塚治虫先生が他界されました。誌上を借りて，ご冥福をお祈り申し上げます。

Q キャラクターを色を使って画面に表示させてから，キャラクターをキーで操作するには，どのようにしたらよいでしょうか。

（？君・？才）

A では4のキーで左へ，6のキーで右に，さらにスペース・キーで色を変えるプログラムを紹介しましょう（**リスト1**）。

A 上の質問の他にも，自分で作ったキャラクターを画面に表示させてみたいというお便りを多数もらいました。私もパソコンをいじりはじめたころには，自分でデザインしたキャラクターを表示したり，動かすといったことに憧れたものでした。機種によって多少表示方法が異なりますが一般的なもので説明しましょう（**リスト2**）。

まず16×16のマス目にキャラクターをデザインします。カッコのよいキャラクターをデザインしてくださいね(**第1図**)。そしてドットごとに色を付けます。黒は0，青は1といったマニュアルに書いてある色コード表を参考にしてください。**リスト1**の1150行からそのデータを打ちこめば，ほら，画面に出たでしょう。

Q 内藤先生，こんにちは‼ぼくはとうとう念願のパソコンを手に入

《リスト1》色ちがいのキャラを動かすプログラム・リスト

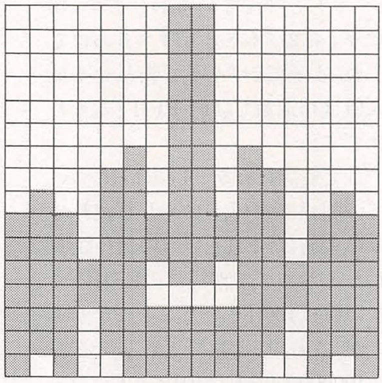
```
100 CLS                                        ' 画面を消去
110 C=1                                        ' 色の初期値
120 X=20                                       ' 自分のX座標初期値
130 LOCATE X,20                                ' 自分の場所
140 COLOR C                                    ' 色指定
150 PRINT " $ ";                               ' 自分を表示
160 A$=INKEY$                                  ' キー情報を取込む
170 IF A$="" THEN 160
180 IF A$=" " THEN C=C+1 : IF C>7 THEN C=1     ' スペースバーが押されていれば
                                                 色番号を1つ増やす
                                                 色番号が7を越えたら1にする
190 IF A$="4" THEN X=X-1 : IF X<0 THEN X=0     ' "4"が押されたらX座標を
                                                 1つ左にし、0以下になったら
                                                 0にもどす
200 IF A$="6" THEN X=X+1 : IF X>40 THEN X=40   ' "6"が押されたらX座標を
                                                 1つ右にし、40以上になったら
                                                 40にもどす
210 GOTO 130                                     繰返し
```

《リスト2》作ったキャラクターを動かすプログラム・リスト

```
1000 DIM G%(16*3+1)                          ' グラフィックデータを格納する配列
1010 CLS 3                                   ' 画面を消す
1020 FOR I=1 TO 16                           ' 縦16ドットの繰返し
1030 READ A$                                 ' ドットデータの読み込み
1040 FOR J=1 TO 16                           ' 横16ドットの繰返し
1050 A=VAL("&H"+(MID$(A$,J,1)))              ' 1ドット分の色コード
1060 PSET(J+299,I+99),A                      ' 画面に描く
1070 NEXT J
1080 NEXT I
1090 GET(300,100)-(315,115),G%               ' グラフィックデータを配列に格納
1100 CLS 2                                   ' 画面を消す
1110 X=300:Y=100                             ' 最初の表示位置
1120 PUT(X,Y),G%                             ' グラフィックデータを描く
1130 A$=INKEY$                               ' キー情報を読取る
1131 IF A$="" THEN 1130
1132 LINE(X,Y)-(X+15,Y+15),0,BF              ' グラフィックを消す
1140 ON INSTR("2468",A$) GOTO 1141,1143,1145,1147
                                             ' ちょっと難しいけどグラフィックを
                                             下、左、右、上の各方向へ動かす部分
                                             に別れてゆく
1141 IF Y<183 THEN Y=Y+1                     ' 画面の下端にいなければ下へ
1142 GOTO 1120                               ' 繰返し
1143 IF X>0   THEN X=X-1                     ' 画面の左端にいなければ左へ
1144 GOTO 1120                               ' 繰返し
1145 IF X<623 THEN X=X+1                     ' 画面の右端にいなければ右へ
1146 GOTO 1120                               ' 繰返し
1147 IF Y>0   THEN Y=Y-1                     ' 画面の上端にいなければ上へ
1148 GOTO 1120                               ' 繰返し
```

```
1150 DATA 0000000770000000
1160 DATA 0000000770000000
1170 DATA 0000000770000000
1180 DATA 0000000770000000
1190 DATA 0000000770000000
1200 DATA 0000000770000000
1210 DATA 0000030770300000
1220 DATA 0000330770330000
1230 DATA 0700440770440070
1240 DATA 7770444774440777
1250 DATA 7770555775550777
1260 DATA 7776661771666777
1270 DATA 7776661111666777
1280 DATA 7770111111110777
1290 DATA 2220111111110222
1300 DATA 2020022222200202
```

グラフィック・データ



《第１図》グラフィック・データ例

れました。機種はX68000です（■内藤：うらやましい！）。そこでぼくはゲームを作ろうと思ったのです。パックマンみたいなゲームを作りたいのですが，壁ができないのです。壁のデータをプログラムする方法を教えてください。お願いします。

（ディスカバリー君他多数）

A 第２図のような迷路があったとします。まず**リスト３**のデータを機械に読み込ませておきます。

以上がデータ読み込みプログラムです。80行からのデータ文では，壁の部分を35，通路を32とした10×10のデータということがわかると思います。

さて今ここで自分のいる位置を変数名MYXとMYYにしておき，上に動こうとするならば，判定プログラムは，

```
440  MYY=MYY-1
450  A=M (MYX, MYY)
```

となり，このとき変数Aの値が32ならその場所は通路，35ならば壁ということになります。

```
460 IF A=35 THEN MYY=MYY+1
'座標を元にもどす
```

これに先ほどの質問のキー入力ルーチン（**リスト１**）を組み合わせれば，この迷路の中を動きまわれます（**リスト４**）。

このプログラムは基礎的部分を優先して作ってあるので，効率という点では良くありません。このプログラムをマスターした人は，ぜひプログラムの効率化に挑戦してください。迷路を大きくしたりするのもいいでしょう。

Q 内藤先生「データの圧縮」ということについて教えてください。

ダラダラと長くなるキャラクター・データを圧縮したい!!

（北海道北見市・MO？才）

A データの圧縮というのは，地形やキャラクター・データといった大量のデータを少ないデータにしてしまう手法です。しかし一般に，データに圧縮をかければかけるほど，それを元どおりにする（展開）のに時間がかかります。

圧縮するには，まずそのデータの特性を知らなくてはなりません。中にはぜんぜん圧縮のきかないものもあります（代表的なものに文章データ）。ここでは先ほどの迷路データを圧縮してみましょう。迷路データを一直線に並べたとします（**第３図**）。

こうして一直線に並べたデータを何が何個というふうに変換すると，壁が11個，床が9個，壁が2個…となり，データ的に

> 壁が11個，床が8個，壁が2個，床が1個，
> 壁が3個，床が1個，壁が7個，床が3個，
> 壁が7個，床が1個，壁が4個，床が1個，
> 壁が2個，床が8個，壁が2個，床が１個，
> 壁が４個，床が１個，壁が９個，床が１個，
> 壁が4個，床が8個，壁が11個

となり，1組に付き，種数と数の二つのデータになるので全部で23組，46個のデータ数となり，無圧縮時に（10×10）で100個あったデータ

```
##########
#        #
# ### ####
###   ####
### #### #
#        #
# #### ###
###### ###
#        #
##########
```

《第２図》迷路の一例

```
########### #      # # ### ####
#        #
# ### ####
```

《第３図》迷路データをならべてみる

《リスト３》迷路データのプログラム・リスト

```
10 DIM M(10,10)                                     ' 迷路データの配列変数の宣言
20 FOR Y=1 TO 10                                    ' 配列に迷路データを読み込む
30  FOR X=1 TO 10
40  READ A
50  M(X,Y)=A
60  NEXT X
70 NEXT Y
80 DATA 35,35,35,35,35,35,35,35,35,35               ' 迷路データ
90 DATA 35,32,32,32,32,32,32,32,32,35               ' 35 = 壁
100 DATA 35,32,35,35,35,32,35,35,35,35              ' 32 = 床
110 DATA 35,35,35,32,32,32,35,35,35,35
120 DATA 35,35,35,32,35,35,35,35,32,35
121 DATA 35,32,32,32,32,32,32,32,32,35
122 DATA 35,32,35,35,35,35,32,35,35,35
123 DATA 35,35,35,35,35,35,32,35,35,35
124 DATA 35,32,32,32,32,32,32,32,32,35
125 DATA 35,35,35,35,35,35,35,35,35,35
```

が半分以下の46個となりました。

しかし，床が1個の場合には〝床が1個〟で二つのデータになってしまい，逆に増えてしまいました。そこでこのデータは壁の次は必ず床，その次はまた壁というように交互に出てくるので，このデータは

> 11個，8個，2個，1個，3個，1個，7個，3個，7個，1個，4個，1個，2個，8個，2個，1個，4個，1個，9個，1個，4個，8個，11個

となり，なんと23個のデータとなってしまいました。この他にも圧縮方法は数多くあります。皆さんも強力な圧縮方法を考えてみてはどうでしょうか。

Q 内藤先生！教えてください！ぼくはMZ-2500のユーザーでマシン語を勉強しています。将来きっとプログラマーになってゲームを創りたいなあと思っています。ところでキャラクターを操作するプログラムができません（PCGなら表示できる）。キャラクターを操作するプログラムをどうか教えてください。

それと，ふつう0から1を引くと－1ですがマシン語ではFFになるのですか？要するにFFは－1と思えばよいのでしょうか。

（和歌山県有田郡・**池尻和弘**14才）

A キャラクター作りにどうしても必要な2進数と16進数については先月号でも説明しましたので，今回はビットとバイトについて，お話ししましょう。前回の16進数B26EHを2進数で表わすと1011001001101110Bとなりましたよね。

さてこの2進数全部で16桁（けた）になりますよね。よってこの数は16ビットということになります。すなわちビットというのは2進数での桁ということになります。16ビットで表（あら）わせる最大値は2進数で表わすと1111111111111111Bとなり，16進数ではFFFFH，10進では65535となります。また，8ビットではそれぞれ，FFH，255となります。

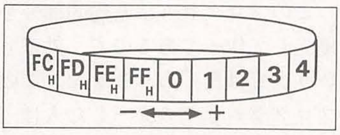
この8ビットを一つの単位として1バイトと呼んでいるわけです。16ビットは2バイトとも呼べるわけですね。よって2バイトで表わせる最大値は16進数ではFFFFHとなるわけです。

さて質問にある－1とFFHについての関係ですが，8ビットで表わせる最大値はFFHというのは今説明したとおりですが，このFFHのつぎの値は100Hということになりますが，これを2進数で表わしてみると100000000Bとなり9ビットになってしまって1ビットぶんオーバーしてしまいます。

そこで下から8ビットぶん取って00000000Bとすると，これは0Hですよね。よってFFHに＋1した次の値は8ビットでは0Hということになります。

逆に0Hから－1した値はFFHとなることから，－1をFFHと表わしているわけです（**第4図**）。

このことから8ビット中の最上位ビットを符号ビットと呼び，0～01111111B（7FH）までを正，10000000B（80H）～11111111B（FFH）までを負の数としてあつかい，8ビットで0～127（7FH）と－1（FFH）～－128（80H）を表わすこともできるわけです。



《第4図》－1はFFHとする

質問のだしかた

このコーナーは，ドラゴンクエストのチーフ・プログラマーとして活躍している，読者の皆さんの大先輩，内藤先生に直接プログラミング・テクニックを指導していただけるページです。

どしどし，質問をお寄せください。なお，質問はつぎのようなきまりを守って送ってください。

①内容はプログラミングや，ゲーム・デザインに関係するものにしてください。
②質問は，ハガキに書いて送ってください。1枚のハガキに，一つの質問を書いてください。
③質問は，自分の使用している機種名など，できるだけ具体的に書くようにしてください。
④自分の氏名（匿名の場合も書いてください），年令，住所，電話番号，パソコン歴も忘れずに書いてください。
・送り先は，BASICマガジン編集部の『内藤先生係り』です。

《リスト4》迷路を動くプログラム・リスト

```
130 CLS
140 FOR Y=1 TO 10                 ' 迷路を描く
150  FOR X=1 TO 10
160  LOCATE X,Y
170  PRINT CHR$(M(X,Y));
180  NEXT X
190 NEXT Y
200 MYX=2:MYY=2                   ' スタート地点のセット
210 LOCATE MYX,MYY                ' 自分を表示
220 PRINT "$";
230 A$=INKEY$                     ' キー情報を取込む
240 IF A$="" THEN 230
250 LOCATE MYX,MYY                ' 自分を消す
260 PRINT " ";
270 IF A$="2" THEN 320            ' "2"が押されていた
280 IF A$="4" THEN 360            ' "4"が押されていた
290 IF A$="6" THEN 400            ' "6"が押されていた
300 IF A$="8" THEN 440            ' "8"が押されていた
310 GOTO 210                      ' どの条件にも当てはまらないので
                                    キー情報を取り直す
320 MYY=MYY+1                     ' 一つ下の座標をセット
330 A=M(MYX,MYY)                  ' その位置の迷路データは？
340 IF A=35 THEN MYY=MYY-1        ' 壁なら位置を元に戻す
350 GOTO 210                      ' 繰返す
360 MYX=MYX-1                     ' 一つ左の座標をセット
370 A=M(MYX,MYY)                  ' その位置の迷路データは？
380 IF A=35 THEN MYX=MYX+1        ' 壁なら位置を元に戻す
390 GOTO 210                      ' 繰返す
400 MYX=MYX+1                     ' 一つ右の座標をセット
410 A=M(MYX,MYY)                  ' その位置の迷路データは？
420 IF A=35 THEN MYX=MYX-1        ' 壁なら元の位置に戻す
430 GOTO 210                      ' 繰返す
440 MYY=MYY-1                     ' 一つ上の座標をセット
450 A=M(MYX,MYY)                  ' その位置の迷路データは？
460 IF A=35 THEN MYY=MYY+1        ' 壁なら元の位置に戻す
470 GOTO 210                      ' 繰返す
```

■**お・詫・び**：なんと先月号のこのコーナーにバクが発見されてしまいました。45678を2進数と16進数に変換するところでの正しい値は，それぞれ1011001001101110B，B26EHです。（**編集部**：申しわけありませんでした）

FM音源おもしろセミナー

第5回～エンベロープ・ジェネレータの巻～

川野　俊充

みなさん，コンニチハ。"はちみつ川野"です。

前回までにもうFM音源の機能を約半分くらい説明しました。まだ三つ以上オペレータを使った音色作りの方法や，マルチプルの使いかた等を説明していないものの，フィード・バックを用いることによって，だいぶ作ることのできる音色のレパートリーが増えたことでしょう。

とはいってもここまではまだまだ音色自体が味けないものです。今回は音色に「味」，「リアルさ」を与えるエンベロープ・ジェネレータについて解説を進めていきます。このパラメータを使いこなせるようになると，音色にぐんと表情がつき「自分も音色作りができるようになったな」という実感をつかむことができると思います。エンベロープ・ジェネレータにはたくさんのパラメータがありますが，一つずつ確実に理解していけばすぐに覚えられるはずです。

前回までの復習

今までに学んだことがら（パラメータ）もだいぶ増えました。簡単にまとめてみましょう。

- **オペレータの正体と変調について**
- **アルゴリズムの組み合わせについて**
- **フィード・バックの役目とパソコンに入力するときのデータについて**
  (使いかたが少し複雑なので具体的な使用法は次回以降に説明します。どんなパラメータであるかわかっていればOKです)

この中で重要なのは，オペレータについてはもちろんのこと，とくにフィード・バックについてだと思います。一つのオペレータを二つにも三つにも増やしてしまうので，便利かつ効果的なわけです。このパラメータと，アウトプット・レベルを変えるだけでさまざまな音色が作れるのは前回学んだとおりですね。

実際にこの値を代入するとこんな音色になる，という感覚は何度か自分で実験すれば，すぐに身につきます。

手持ちのパソコンでいろいろとやってみてください。

エンベロープジェネレータ！

さて，実際にエンベロープというものの説明に入る前に，少し基本的な音の性質を思いだしてみましょう。音の3大要素というのは，

- 音量
- 音程
- 音色

の三つでしたね？　この三つを今までに学んだパラメータで表現するとしますと，音量はキャリアのアウトプット・レベルで，音程は(一応)マルチプルで，音色は，フィード・バックとモジュレータのアウトプット・レベルで操作することになります。

一見すると，これらのパラメータで音のすべてをコントロールできそうな気もしますが，じつはちがいます。わかりやすい例をあげましょう。ピアノを弾いたときのことを思い浮かべてください。

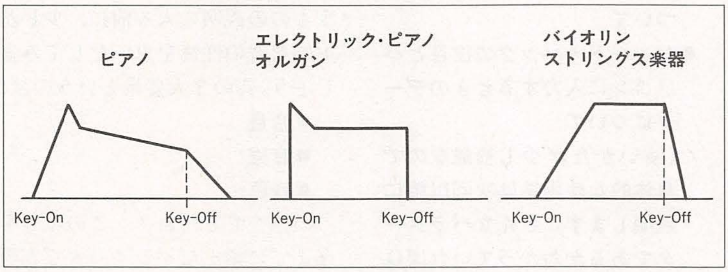
ちょっと低めの音程で「ボーン」と弾いてみます。弾いた瞬間に音がでて，その後しだいに音量が減っていき，しまいには消えてしまいますね。

《リスト1》時間的音色変化のプログラム・リスト(X68000用)

```
 10 /*  サンフ゜ルフ゜ルフ゜ルフ゜ルフ゜ルフ゜ルフ゜ロク゛ラム
 20 /*
 30 /*                        その  1
 40 /*
100 dim char demo(4,10)={
110 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
120      60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
130 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME   DEMO
140       1,  0,  0, 15,  0, 24,  0,  1,  0,  0,  0,
150      31,  0,  0, 15,  0,  0,  0,  1,  0,  0,  0,
160      31,  0,  0, 15,  0,127,  0,  1,  0,  0,  0,
170      31,  0,  0, 15,  0,127,  0,  1,  0,  0,  0}
180 m_vset(70,demo)
200 m_init():for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
210 m_trk(1,"t50@70v15o4c1&c1")
300 m_play()
```

《リスト2》時間的音量変化のプログラム・リスト(X68000用)

```
 10 /*  サンフ゜ルフ゜ルフ゜ルフ゜ルフ゜ルフ゜ルフ゜ログ゛ラム
 20 /*
 30 /*                 その  2
 40 /*
100 dim char demo(4,10)={
110 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
120      60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
130 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME    DEMO
140      31,  0,  0, 15,  0, 32,  0,  1,  0,  0,  0,
150       1,  0,  0, 15,  0,  0,  0,  1,  0,  0,  0,
160      31,  0,  0, 15,  0,127,  0,  1,  0,  0,  0,
170      31,  0,  0, 15,  0,127,  0,  1,  0,  0,  0}
180 m_vset(70,demo)
200 m_init():for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
210 m_trk(1,"t50@70v15o4c1&c1")
300 m_play()
```



《第1図》いろいろな楽器のエンベロープ

そうです。音には時間的な音量変化というのがあるのです。別の例を考えてみましょう。

ベースを「ベン——」と弾くと，弾いた瞬間，つまり，「ベ!!」の部分では音量が最大になりますが，その後減衰して「ン」の部分ではかなり音量が低くなっています。そして「—」のところではわずかに音が残っているという感じです。

でも実際に変化しているのは音量だけではありません。音色も常に変化しています。

このベースの場合だと「ベ!!」の部分では倍音の多い，つまり変調度の高い音色ですが，「ン」の部分ではその倍音も減り，丸い音になってしまい，「—」で音量がさがるとともに，正弦波に近い音色になって消えていきます。

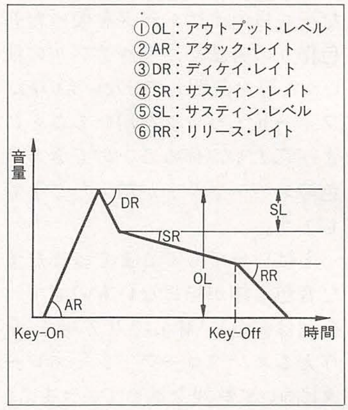
ベースはかなり極端な例ですが，普通の楽器はその変化量は少なくても，必ず音色の時間的変化があるものです。ピアノでもよく聞いてみると，弾きはじめと音の消えてしまうあたりではかなり音色がちがいますし，バイオリンのような弦楽器でも強く弾いたときと弱く弾いたときの音色はちがいます。いろいろと自分で聞いてたしかめてくださいネ。

ここで，参考として音量の時間的変化，音色の時間的変化を実際に聞いてみるプログラムを**リスト1**と**リスト2**として載せておきますので，入力してみてください。

では，いったいこの「音の時間的変化」はどうやってFM音源で表すのでしょうか。音色の変化だったらモジュレータのアウトプット・レベルを，音量の変化だったらキャリアのアウトプット・レベルを時間に操作する何かが必要なわけですよネ。

じゃじゃじゃ〜ん。ここでやっと登場してくるのがエンベロープ・ジェネレータです。アウトプット・レベルを操作する何かというのがこれ。オペレータごとの音量変化を設定することができるわけです。そのオペレータがキャリアであれば音量変化になりますし，モジュレータであれば音色変化になります。

どうです，イメージできたでしょうか？**第1図**として楽器による音量変化を示しておきますので，見てください。



《第2図》エンベロープ・パターン

さて，実際にエンベロープについて説明しましょう。

FM音源のエンベロープ・パターンは六つのパラメータによって形成されています(**第2図**)。特徴としては音の減衰が2度にわかれているところですが，今回は立ちあがりのAR：アタック・レイトとキーオフ（音が鳴り終わったよーという信号のこと。キーオンと対応している）後の余韻を表すRR：リリース・レイトについて説明します。

洗剤じゃないよ　アタック・レイト

このパラメータはキーオン（音が鳴りますよーという信号）からアウトプット・レベルで指定したレベルに達するまでの速度を決定します（**第2図**の2番の角度に対応している)。つまり音の立ちあがりかたの感じを設定するのがこのパラメータなのです。フルートやストリングス等，立ちあがりがやわらかいものはこのパラメータを

《リスト3》アタック・レイトを低くしたときの音のサンプル・プログラム・リスト(X68000用)

```
 10 /*   サンフ゜ルフ゜ルフ゜ルフ゜ルフ゜ルフ゜ルフ゜ロク゛ラム
 20 /*
 30 /*                        その  3
 40 /*
100 dim char demo(4,10)={
110 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
120      60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
130 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME   DEMO
140      31,  0,  0,  0,  0, 30,  0,  1,  0,  0,  0,
150       8,  0,  0,  6,  0,  0,  0,  1,  0,  0,  0,
160      31,  0,  0, 15,  0,127,  0,  1,  0,  0,  0,
170      31,  0,  0, 15,  0,127,  0,  1,  0,  0,  0}
180 m_vset(70,demo)
200 m_init():for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
210 m_trk(1,"@70v15o5q6c1")
300 m_play()
```

《リスト4》バイオリンの音色のプログラム・リスト(X68000用)

```
 10 /*   サンフ゜ルフ゜ルフ゜ルフ゜ルフ゜ルフ゜ルフ゜ロク゛ラム
 20 /*
 30 /*                        その  4
 40 /*
100 dim char demo(4,10)={
110 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
120      60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
130 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME   DEMO
140      31,  0,  0,  0,  0, 31,  0,  1,  0,  0,  0,
150      12,  0,  0,  7,  0,  0,  0,  1,  0,  0,  0,
160      31,  0,  0, 15,  0,127,  0,  1,  0,  0,  0,
170      31,  0,  0, 15,  0,127,  0,  1,  0,  0,  0}
180 m_vset(70,demo)
200 m_init():for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
210 m_trk(1,"t100@70v15o6q5l8cgfge-gdgcce-g<c>b-a-g")
300 m_play()
```

小さく設定して，ギターやベース等は大きく設定します。数値は0～31の間で指定ができ，値が大きくなればなるほど立ちあがりが速くなります。31を与えると瞬間的に音が立ちあがり，打楽器ではだいたいこの設定で音色作りをするのが基本です。

逆に0を与えると，まったく音がでなくなってしまいます。

オーケストラに使われる楽器，たとえばストリングス系（バイオリン,チェロ等)やブラス系（トランペット，トロンボーン等）の音は比較的に立ちあがりがやわらかいものなので，10～24くらいの間で設定するのがよいでしょう。**リスト3**としてサンプル・リストを載せますので，自分の耳で聞いてください。

余韻を表す リリース・レイト

このパラメータは第2図の⑥番の角度に対応しています。先に“余韻”を設定するパラメータだと説明しましたが，具体的に言うと，ピアノの鍵盤(けんばん)から手を離(はな)してもしばらく鳴り響くあの成分です。値は0～15の間で設定でき,15で最大,つまり瞬間的に音が消えて，0で音がほとんど減衰しなくなります。

普通の楽器音では6～8，速いフレーズを演奏させる場合は10くらいに設定します。**リスト4**として今回学んだパラメータを使ってバイオリンの音をだすプログラムを載せます。エディットしてあるパラメータはすべて今までこのコーナーで解説したものばかりなので，どの数値が音色の中でどんな役目を果たしているか確めてください。

ま・と・め

さて，今月も新しく学んだパラメータのまとめをしておきましょう。

●アタック・レイト

略記号AR

値：0～31（31で最速）

機能：キーオンしてからアウトプット・レベルで指定したレベルまで音量が達する時間

●リリース・レイト

略記号：RR

値：0～15（15で最速）

機能：キーオフしてから音量が0になるまでの時間

さて，今回のセミナーはいかがでしたか？ エンベロープ・ジェネレータについての説明がすべてできませんでしたが，感じがつかめたのではないでしょうか。次回以降も残ったパラメータの解説，モジュレータのエンベロープについての解説をしていきます。それまでに今月の内容をしっかりと理解しておいてくださいネ！

質問，意見のおハガキお待ちしております。

ではまた来月，バイバイ!!

★ ★

FM音源110番

by Yu-You

みなさん今日はYu-Youです。さっそく質問のほうにいってみましょう。

Q 僕はPC-88SRを買って2年目になるFM音源ファンですが，一つ聞きたいことがあります。ADPCMとPCMってどうちがうんですか？

〔福岡市・TaCo15才・L1〕

A 最近けっこうメジャーになってきたサンプリング音源。

知ってのとおり，ADPCMやPCM（以後まとめてサンプリング）というのは，元になる音を機械の力で録音し，それの内容を数値の並びとして出力したり，その数値をもとに再成したりするための機能のことを言います。ですから，カセット・テープレコーダなんかのように，テープを用意したりすることもなく，メモリ（数値を保管しておく場所）さえあれば，自由に音とりをすることが可能なのです。

また，それによって取り込まれた音は，まあ，精度にもよりますが，原音にかなり近く再成することが可能です。まあ，これがサンプリングってものなのです。残念ながらPC-88SR単体では縁のないものですね。

さて，“PCM”と“ADPCM”とはサンプリング方式の名称のことですが，両者とも，データ（数値）をもとに音の波形を組みたてていくのです。その際にどちらも，ある定められた区間内における波の情報を量子化することによってデータ列を作りあげます。

そのときに，PCM音源では，それぞれの区間における値というのを，そのままのデータでもっていますが，ADPCMの場合には，その一つ前の区間における値からどれだけ変化したか，ってことをデータとして持ちます。

なかなか表現がむずかしくて，うまく言えないのですが，たとえば**第1図**のような音の波形（サイン波）があったとします。このような波形をサンプリングする際にはPCMであってもADPCMであっても，まず**第2図**のように短い区間ごとにわけて考えられます。そして，**第3図**のように，それぞれの区間内における平均値を取り，一区間内を平らな状態にします。ここから先がADPCMとPCMのちがいです。

PCM方式では，それぞれの区間における平均出力値をそのままデータとして考えます。ですから**第4図**のように，生成されるデータは，55，60，65，68…となります。

では，ADPCM方式ならどうでしょう。ADPCM方式においてはその前の値からどれだけ変化したかを数値として持っています。ですから，最初の1点さえ決まっていれば，その先は±○○というような値を使って表現できることになります。最初の1点は0であると考えた場合，**第5図**のように表現できます。

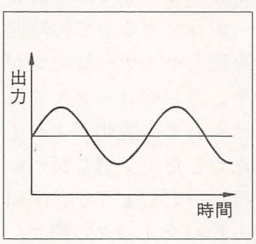
以上のようなことが，PCMとACPCMのちがいです。ちなみにCDなんかはPCM音源の一つで，データをメモリ上からではなく，ディスク上からリアルタイムで読み込みながら再成しているんですよ!!

Q ぼくは77AVのユーザーですが，先生がPC-88で作ったプログラムの中に入っている，**リスト1**のような部分は，何をやっている部分なのですか？

〔埼玉県狭山市・**高松靖士？才・L1**〕

A これはですね～，88SRにおいてPSGとFM音源の周波数をわずかにずらすためのルーチンなのです。つまり現在よく使われる『周波数ずらし』ってこと。

あれは元々YK-2先生が発見した“Wave”に対して，ボクが改良を加えたルーチンです。PSGとFM音源の出力する周波数を多少ずらすことによって，ものすごく厚みのある音を作りだすことができます。

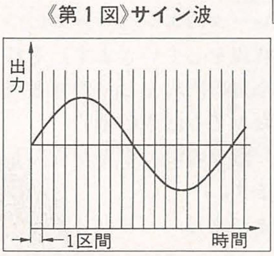


《第1図》サイン波

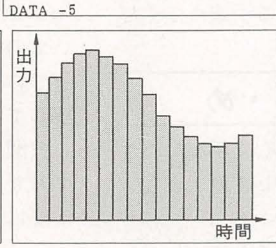
《リスト1》PSGとFM音源の周波数をずらすルーチン（PC-88用）

```
READ BF
PS=&HE1B8:FM=&HE1D0
FOR I=PS TO PS+22 STEP 2
P=PEEK(I)+BF:POKE I,P:NEXT I
FOR I=FM TO FM+22 STEP 2
P=PEEK(I)+BF:POKE I,P:NEXT I

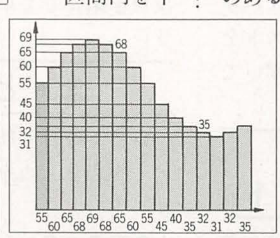
DATA -5
```



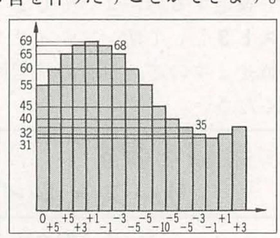
《第2図》サイン波を短い区間にわける



《第3図》それぞれの区間で平均値をとる



《第4図》PCM方式のデータの考えかた

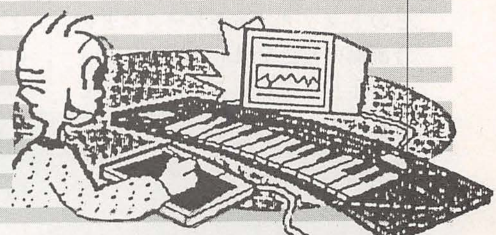


《第5図》ADPCM方式のデータの考えかた

コンピュータ・ミュージック講座　6回集中講座　その④

カシオCSM-1をテストする

(MIDI音源はこう使うの巻)



文／山本数生

5万円も6万円もする音源モジュールが横行するなか，英断と勇気(チョット・オーバーかな？)を持って登場した，現在最も低価格のカシオMIDI対応音源モジュールCSM-1(**写真1**)。価格はなんとニッキュッパ（29,800円)。今回のこのコーナーでは，この音源を実際に使ったコンピュータ・ミュージックの方法を考えてみますか。

超コスト・パフォーマンス音源

MIDIを使ってコンピュータで音楽をやっていくときのMML/スタンド・アローン・タイプとの音色面における一番のちがいは，MIDI音源を使った場合は**「外に付ける音源を変えることで音色を変えることができる」**ということが，スタンド・アローンのMMLは内蔵音源を使って音楽を作っていくので**「あらかじめプリセットされている音色を大きく変えることはできない」**というところです。

つまり，MIDIのほうが音色に対して，柔軟性があるということ。

さて,今回の音源モジュールCSM-1ですが，さすが，デジタルのカシオ！というしあがり。カシオ独自のCD音源30音色を内蔵。SE（効果音)120音色，そしてリズム音60種類。しかもMIDI端子が付いてオートリズムを20パターン内蔵，各種のエフェクトまで持っている…とくれば，今までなら「すごーく高いか，音が悪いか」のどちらかだったんだけど，今回のこの機種は一味ちがうのです。

何が一番ちがうかというと,CSM-1はCD音源というPCM音源方式をとっています。これは実際の音をデジタルでサンプリングし，音をデータにしてROM化しておき，タイミングに合わせて音を呼びだす方式です。つまり，実際の音をサンプリングするという意味て，音を新しく作りだすFM音源などにくらべ，まったく音の感じがちがいます。

とくにピアノの音は今までの20万円ぐらいのサンプラと比較できるぐらいのクオリティを持っています。

音源モジュールのMIDI設定

さて,実際に使う場合ですが,音源モジュールはそれ自体ではただの箱なので，そのまま使うことはできません。コンピュータやMIDIのキーボードとつないで使っていくわけです。とは言っても，このごろの音源モジュールに共通した機能として，デモ機能というものがあります。デモ機能とは音源モジュールの持っている機能や音色を100％使い,これぐらいの能力があることを示すもので，コンピュータ・ソフトのデモのようなものです。

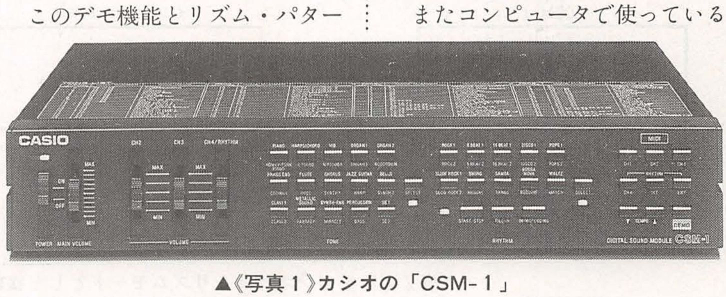
このデモ機能とリズム・パターンだけを聴く場合はラジカセとかにつないで，音源モジュールの右下にあるDEMOのキーを押せば自動的にはじまります。デモ曲はシャカタクというグループの「ナイトバーズ」です。なんとなく，セガのゲームで聴いたような曲？

コンピュータとの接続

では，実際にコンピュータとつなげて演奏をしていく場合を説明しましょう(**第1図,写真2，写真3**)。まず，コンピュータに対応するMIDIインターフェースが必要です。そのMIDIインターフェースのMIDI OUTから音源のMIDI INにMIDIケーブルをつなぎます。接続はこれでOKですが，それだけでは音源が鳴らない場合があります。つまり送信側のMIDIチャンネルと受信側のMIDIチャンネルを合わせなければなりません。

CSM-1はMIDIチャンネルの1～4までが他のMIDI機器からの情報を受け，送信することができます。MIDIの操作部分のチャンネル・キーを押し,MIDIのチャンネルを選んだ後に，音色のセレクト・キーを押すとそのチャンネルに音色がわりあてられます。

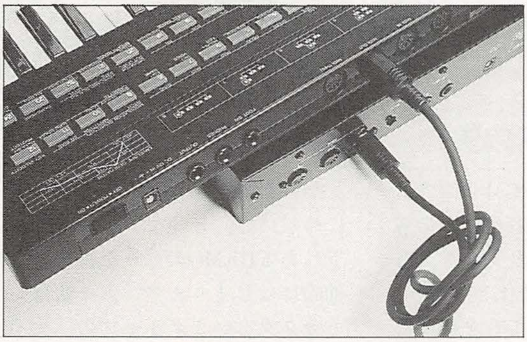
またコンピュータで使っている



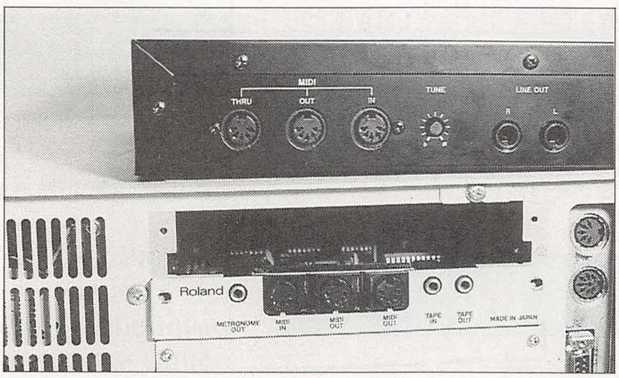
▲《写真1》カシオの「CSM-1」

シーケンス・ソフトでもMIDIのファンクション部分で，チャンネルの指定をしていきます。つまり，どのトラックの演奏データにどの音源側の音色を選ぶかをMIDIのチャンネルを合わせるということで決めていくわけです。

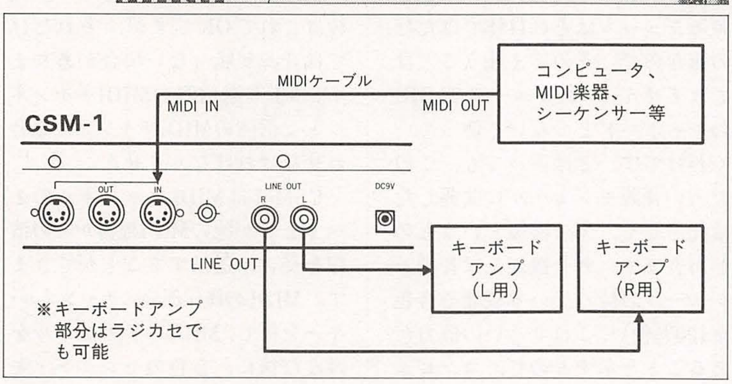
　ではそれで，コンピュータの命令で音源が動くかというと，まだそうではありません。音源のMIDIのクロックを「外部のMIDI機器の命令にしたがって動く」というEXT（エクスターナル）モードに設定しなければなりません。またコンピュータ側は「コンピュータの命令で外部の機器を動かす」というEXT（エクスターナル）というモード設定にソフト上で行なわなければなりません（第2図）。これで，やっとコンピュータのシーケンス・ソフトでMIDIの音源を動かすことができるわけです。



▲《写真2》MIDIキーボードと接続する場合はキーボードの「MIDI OUT」をCSM-1の「MIDI IN」に入れる



▶《写真3》NEC PC-98のスロットに差し込んだローランドMPU-PC98とCSM-1のリヤ・パネル



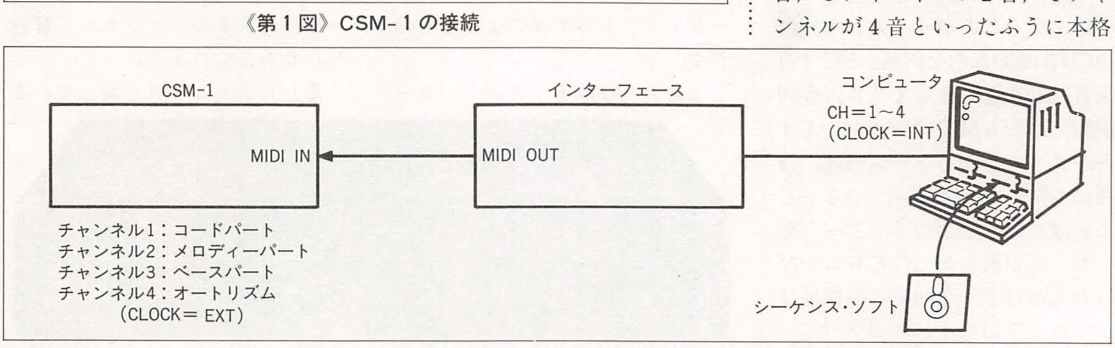
《第1図》CSM-1の接続

MIDIはなかなかスゴイゾ！

　では一つの演奏中に使える音色は四つのチャンネルしか使わない場合4音色しかないかというと，そうではありません。演奏データのなかに，プログラム・チェンジ（音色の切りかえ）のデータを入れておくことによって演奏の途中で音色を変えることができます。つまり，イントロ部分はSE（波の音）ではじまってピアノの音になり，それがあるときからサックスの音になるなどといったことが，MIDIのプログラム・チェンジ情報によって可能だということです。

　またCSM-1はボイス・モードというリズム音60種類，SE1が60，SE2が60種類という三つの音色ブロックを持っていて，その中から一つのブロック（60種類）の音を自由に選べる機能があります（第1～3表）。つまり，ドラムの音（伴奏用のリズム）を60種類の音を使って，一つのトラックに組んでいくことができるというわけです。

　しかもCSM-1はMIDIのマルチモード（各チャンネルを独立して，別々の音色で鳴らせる）という，1台の音源であたかも何台かの楽器で演奏したように設定できる機能に対応しています。さらに，その各チャンネルの発音数は1チャンネルが6音，2チャンネルが4音，3チャンネルが2音，4チャンネルが4音といったふうに本格



《第2図》チャンネル4をリズムモードとして接続した場合

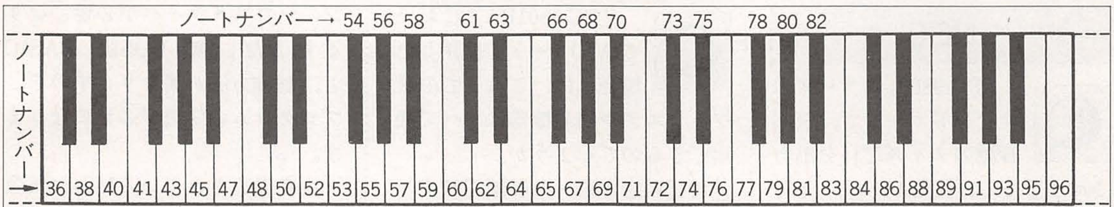
的な発音数をもっています。
　ただし，CSM-1には残念なことにベロシティ（音の強弱の信号）が付いていませんから「最初は小さな音ではじまってだんだん音が大きくなっていく」とか「演奏が盛りあがったところで音を強くする」などということはできません。
　これで基本的な接続は終わりです。あとは，MIDI用のソフトでデータを作り，演奏をさせていくだけです。

最後に

　MIDIで音楽をやっていく際にはMIDIのチャンネル，モード，クロックなど最初に覚えなければならないことがたくさんあります。
　ただ，いったん覚えてしまうと，コンピュータのMIDIソフトはMMLなどよりも簡単にあつかえますから，MMLをやっているみんなだったら，簡単にあつかえるでしょう。
　また今，各レコード会社からでているゲーム音楽のアレンジ・バージョンはMIDIソフトを使って作られています。
　MIDIを使ってゲーム・ミュージックのアレンジ・バージョンに挑戦してみてはいかがかな？

★
★

《第1表》4チャンネルのリズム音



ノートナンバー	音色名	ノートナンバー	音色名	ノートナンバー	音色名
36	BASS DRUM 1	60	RIDE CYMBAL 1	77	HI TIMBALE
38	BASS DRUM 2	61	GONG 1	78	COMPUTER GAME SOUND 1
40	SNARE DRUM 1	62	RIDE CYMBAL 2	79	LOW TIMBALE
41	SNARE DRUM 2	63	GONG 2	80	COMPUTER GAME SOUND 2
43	GATEO SNARE DRUM	64	TOM 1	81	TIMBALE (MIX)
45	RIM SHOT	65	TOM 2	82	COMPUTER GAME SOUND 3
47	CLOSED HI HAT 1	66	SYNTH-TOM 1	83	HI AGOGO
48	CLOSED HI HAT 2	67	TOM 3	84	LOW AGOGO
50	OPEN HI HAT 1	68	SYNTH-TOM 2	86	HI CONGA (MUTE)
52	OPEN HI HAT 2	69	TOM 4	88	HI CONGA
53	CRASH CYMBAL 1	70	SYNTH-TOM 3	89	MID CONGA
54	SYNTH-CYMBAL 2	71	TOM (MIX)	91	LOW CONGA
55	CRASH CYMBAL 2	72	COWBELL 1	93	CONGA (MIX)
56	SYNTH-CYMBAL 2	73	TRIANGLE (OPEN)	95	HI CLAVE
57	CRASH CYMBAL 3	74	COWBELL 2	96	LOW CLAVE
58	SYNTH-CYMBAL 3	75	TRIANGLE (MUTE)		
59	CRASH CYMBAL(MIX)	76	HI TIMBALE(MUTE)		

《第2表》SE1（プログラム・ナンバー＝14）を選んだ場合

ノートナンバー	音色名
36,38,40	CUCKOO 1-3
41	CUCKOO & SMALL BIRDS
43,45,47	SMALL BIRDS 1-3
37,39,42,44,46	STREAM 1-5
48,50,52,53,55,57,59	WAVES 1-7
49,51,54,56,58	SEA GULLS 1-5
60,62,64,65,67,69,71	CAR HORNS 1-7
61,63,66,68,70	TRAFFIC 1-5
72,74	LASER BEAMS A 1,2
73,75	SPACE SHIP ENGINES 1,2
76,77	LASER BEAMS B 1,2
78,80,82	EXPLOSIONS 1-3
79,84	ROBOT VOICES A 1,2
81	ROBOT VOICES B
83	ROBOT VOICES (MIX)
85,87,90,92,94	GALLOPING HORSES 1-5
86,88,89,91,93,95,96	GUNSHOTS 1-8

《第3表》SE2（プログラム・ナンバー＝29）を選んだ場合

ノートナンバー	音色名
36-47	RAIN 1-12
48,50,52,53,55,57,59	FROGS 1-7
49,51,54,56	INSECTS A 1-4
58	INSECTS B
60,62,64,65,67,69,71	APPLAUSE 1-7
61,63,66,68,70	WHISTLES 1-5
72,74,76,77,79,81,83,84	GUNSHOTS 1-8
73,75,78,80,82	GALLOPING HORSES 1-5
85,87	SPACE SHIP ENGINES 1,2
86	LASER BEAMS A 2
88,89	LASER BEAMS B 1,2
90,92,94	EXPLOSIONS 1-3
91,96	ROBOT VOICES A 1,2
93	ROBOT VOICES B
95	ROBOT VOICES (MIX)

キミの疑問にメーカーがズバリ答える
誌上公開質問状

※本コーナーは，読者のみなさんの質問に対する回答を各メーカーのご協力により編集部がまとめたものです。

NEC

Q 『PC-9800』シリーズのサウンドボードで，SSG音源のノイズだけを出力させようとし，「PLAY ,,, Y7, 135C1″」とするとトーンも出力してしまうのですがどうしてでしょう。

［和歌山県和歌山市・**貴志寿文15才**］

A SSG音源のノイズ出力は，サウンドボードのハードウエアで持っている機能であり，残念ながらN88BASIC(86)ではノイズ出力命令はサポートしておりません。このような場合は，PLAY文のYコマンドやVOICE REG命令を使ってサウンドレジスタを制御(せいぎょ)しますが，N88BASIC(86)で使用しているレジスタへの書きこみには注意しなければなりませんね。

SSG音源ミキサ・コントロールも，N88BASIC(86)で使用しており，PLAY文のMMLデータに音程コマンドがあった場合には，ミキサ・コントロールの該当(がいとう)チャンネルのトーンビットをONにしています。したがって，ノイズ音源のみをPLAY文で出力するためには，サウンドレジスタを制御(せいぎょ)した後，@Wコマンドで指定した長さだけ出力します。

たとえば，

PLAY ,,, ″Y7, 177Y8, 15 @W1″としますと，ノイズ音源のみ全音符長で出力されます。

［回答者：**イヌ**］

Q 『PC-9801RA』において，V30モードで使用した場合には，これまでのソフトウエアや周辺機器はすべて使用できるのでしょうか。

［埼玉県志木市・**九谷誠司20才**］

A 『PC-9801RA』のV30モードにおいても，従来(じゅうらい)のソフトウエアや周辺機器の中で使用できないものがあります。

ソフトウエアは，本体のハードウエアを直接制御しているもの(ROMの絶対番地(ぜったいばんち)のアクセスなど)が動作しない可能性があります。

また，周辺機器もRAの拡張(かくちょう)スロットの仕様により使用できない場合があります。

当社製ソフトウエア，周辺機器につきましては，カタログなどでご確認ください。

［回答者：**イヌ**］

Q 『PC-9800シリーズ』で，雑誌に載っているマウス制御のプログラムを打ち込んで実行したところ，「MOUSE 0」の命令でsyntax errorとなってしまうのです。

どうしてですか。

［北海道江別市・**J・Bハロルド12才**］

A マウス制御命令，「MOUSE 0」は，N88-日本語BASIC(86)(MS-DOS版)の命令であり，本体添付(てんぷ)のN88-日本語BASIC(86)では，この命令を実行することはできません。本体添付のBASICで，マウス制御を行なうためには，オプションのマウスドライバが必要になります。ただし，MS-DOS版のBASICと，制御方法が異なりますので，プログラムの変更が必要になります。

現在発売されているMS-DOS版BASICを紹介いたします。

- 日本語MS-DOS　Ver3.3
  (PC98-013-HMW)
  ※必要メモリ　384KB
- N88-日本語BASIC(86)
  (MS-DOS版) (Ver3.0)
  (PS98-371-HMW)
  ※必要メモリ　512KB

［回答者：**イヌ**］

Q こんど『PC-8801FA』を買おうと思っているのですが，ビンボーな私は本体しか買えないのです。ビデオ端子のないテレビに使用できますか。また，ビデオ端子のあるテレビにつける場合には，どうしたらよいのでしょうか。

［東京都中央区・**山内正道12才**］

A 『PC-8801FA』が持っている，ディスプレイの端子は，「アナログRGB」端子だけです。したがいまして，使用できるディスプレイは，専用の物となります。RFで見るための『PC-8000』用のアダプタ『PC-8044KRFコンバータ』は，デジタルRGB信号を使用して，家庭用テレビと接続するためのアダプタですので，FAには使用できません。また，FAにはビデオ端子付きのテレビとも接続はできません。

『PC-8801FE』でしたら，本体にビデオ出力端子を持っておりますので，直接ビデオ入力端子のあるテレビと接続が可能です。

［回答者：**三毛猫**］

Q 『PC-8801FE』は，『PC-8801FH』と同じような性能を持つと聞きました。それでは，FHが使えるソフトと同じソフトが使えるのですか。

［兵庫県三木市・**ひばばんご14才**］

A 『PC-8801FE』の機能は，『PC-8801FH』とほぼ同等の機能を持っておりますので，FHで動作可能なソフトでしたらほとんど動作可能だと思います。

ただし，FEには拡張スロットがありませんので，拡張スロットを使用するような物は，動作しません。また，FEにはディスクBASICのシステムディスクが添付しておりませんので，BASICのプログラムをご自分で作る場合には，『PC-88D41-2W』（価格16,000円）が必要となります。

［回答者：**どじ猫**］

SANYO

Q SONYや松下，三洋は，ディスクドライブが二つあり，本体とキーボードが分かれていて，マウス付属，FM音源内蔵，RAM128KB，VRAM256KBのような『MSX2＋』を出す予定はないのですか。

［新潟県西蒲原郡・**高井幸喜17才**］

A たいへん欲ばった仕様ですが，お客様のニーズが多く，かつ価格が低価格に抑(おさ)えられれば，高井君の要望しているMSX2＋も出る可能性もあるかもしれません。とりあえずは今年の年末に向け，新製品を出す予定です。

［回答者：**MS**］

Q 三洋のMSX2＋パソコン『PHC-70FD』で使用できる第2水準(すいじゅん)漢字(かんじ)ROM・辞書(じしょ)ROMなどがありましたら，価格・性能などを教えてください。

［北海道山越郡・**松橋裕基21才**］

A 『PHC-70FD』は，メーカー，機種のちがいにかかわらず互換性(ごかんせい)があるパソコンです。ですから，当社では第2水準漢字ROM，辞書を発売していませんが，ソニー製のMSX用標準日本語カートリッジ『HBI-JI』（価格17,000円）が使用できますので，これをおすすめいたします。

仕様は，

- JIS第1，2水準漢字ROM内蔵
- MSX-JE内蔵
- 辞書約150,000語です。

［回答者：**MS**］

ソニー

Q 『HB-F1XD（mk2じゃないよ）』のキャンペーンのときの『F1ツールディスク』の中のMSX-DOSの使いかたを教えてください。そのままでは使えず，説明書にはコピーして……とありますが，コピーのしかたもわかりません。どうか教えてください。

［香川県仲多度郡・**FANTASY BOY15才**］

A それはBASICを立ち上げて，COPY"A:MSXDOS.SYS" TO "B:リターンとします。このときフォーマットしたもう1枚のディスクを用意しておくこと。これがディスクBになります。

同じように，COPY"A:COMMAND.COM" TO "B:リターンを実行します。とちゅう何回か，ディスクの出し入れを行なってください。この二つのファイル（MSXDOS. SYS, COMMAND.COM）が入ったディスクが，MSX-DOSのディスクになります。その使いかたについては，誌面では簡単に説明できません。MSX-DOSに関する本が出ているのでそちらを参照してください。

［回答者：**HIT BITのツルちゃん**］

Q ぼくは『HB-F1XDJ（MSX2＋）』を持っています。RGBディスプレイに接続しようと思うのですが同社の『KX-21HVIS』に接続(せつぞく)できるのですか？　また，接続可能ならそのディスプレイと『HB-F1XDJ』をつなぐケーブルの品名と値段を教えてください。

［滋賀県近江八幡市・**山本浩二14才**］

A もちろん接続はできます。アナログRGBモニタ（21ピン）との接続には『HBK-0821 II』（3,000円）をおすすめします。

［回答者：**HIT BITのツルちゃん**］

Q 『HB-F900』のワードシップのプログラム・ディスクがこわれてしまいました。売っているものなら値段と入手方法を教えてください。

［島根県西郷町・**原　大地15才**］

A ソニーでは，現在，市販およびパソコン本体に付属のディスクのバックアップ・サービスを行なっています。オリジナル・ディスク（ラベルの貼ってあるもの）に限りますが，お近くのソニー・サービスに問い合わせをしてください。

［回答者：**HIT BITのツルちゃん**］

松　下

Q ぼくは『FS-A1F』と『MSX-WRITE』を持っていますが，BASICで画面に漢字を表示するにはどうしたらいいのですか。できればサンプル・プログラムも付けてもらえませんか。

［山形県東田川郡・**POCT14才**］

A 『FS-A1F』には，漢字ROMが内蔵されています。BASICで画面に漢字を表示するには，「PUT KANJI」という命令を使います。この命令では，SCREEN5～8のグラフィック画面の指定した位置（X，Y）に漢字を

《リスト1》漢字表示のサンプル・プログラム・リスト

```
10 SCREEN5
20 CD=&H3021
30 FOR L=0 TO 7
40 FOR N=0 TO 12
50 PUT KANJI (10+17*N, 10+18*L), CD
60 CD=CD+1
70 NEXT N, L
80 GOTO 80
```

コード&H3021～&H307Eの漢字を表示します。
50行目のかっこ内は，漢字を表示する座標位置を指定します。

表示します。サンプル・プログラム(リスト1)を参考にしてください。なお，漢字は16進数の漢字コードで呼び出します。

[回答者：CHIKA]

Q MSX2+のハードスクロールをマシン語で使いたいのですがエントリー・アドレスがわかりません。教えてください。

[愛知県名古屋市・
三浦正喜15才]

A MSX2+では，MSX2にくらべてハードウエア・スクロール機能が拡張され，1ドット単位で水平方向のハードウエア・スクロールが可能になりました。この機能は新しいVDP(ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ：画像処理用LSI)によって実現されています。従来のVDPには，垂直スクロールを管理するレジスタ#23があり，このレジスタをコントロールすることにより，垂直スクロールをコントロールできました。新しいVDPでは水平スクロール用にレジスタ#25, 26, 27が追加されています。したがって，マシン語でハードウエア・スクロールを行なうには，VDPのレジスタ#23, 25, 26, 27をコントロールすればよいことになります。

VDPとCPUのデータのやりとりはつぎの四つのI/Oアドレスを通して行ないます。Panasonicの『FS-A1WX』の場合には，第1表のようになります。

I/Oの先頭アドレス98Hは，機種によっては異なる可能性があります。使用にあたっては，BASIC MAIN-ROMの6, 7番地に記録されていますので，読み出して確認するようにしてください。

VDPのレジスタの使いかたは，ここではとても説明できませんので，ほかの参考書をご覧ください。

[回答者：ドラゴンボール]

Q MSX2+に接続できるディスプレイ・テレビとは，どのような仕様のものがあるか教えてください。

[北海道紋別市・
好色一代男18才]

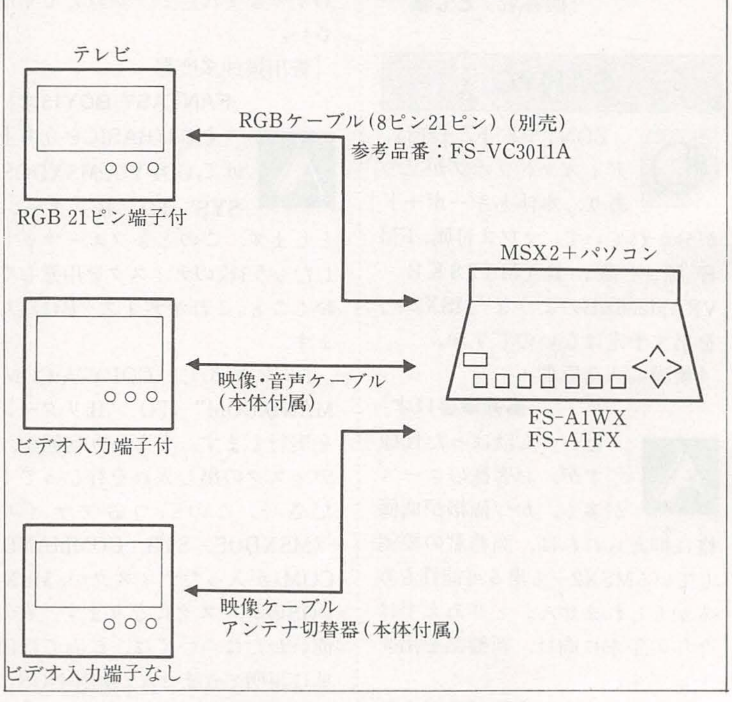
A MSX2+パソコンの表示ディスプレイには，一般用家庭テレビを使用します。RGB, ビデオ，RFの3とおりで接続できます。MSX2+パソコン『FS-A1WX』,『FS-A1FX』の場合を図にしましたので参考にしてください(第1図)。

[回答者：CHIKA]

Q 私は，『FMパナ・アミューズメントカートリッジ』について聞きたいのですが，最近，パックコマンダーのところでシンセサイザーらしきものが使えると聞いたのですが本当ですか。本当なら方法を教えて

《第1表》FS-A1WXのI/Oアドレス

I/Oアドレス		
98H	VRAMアクセス	Read/Write
99H	コマンドレジスタ・アクセス	Read/Write
9AH	パレットレジスタ書き込み	Write Only
9BH	間接指定したレジスタへの書き込み	Write Only



《第1図》パソコンとテレビの組み合わせ

ください。

［神奈川県川崎市・
多田裕一14才］

A 本当です。隠しコマンドなんですが，ちょっとだけ紹介します。メニュー画面では「BGM」を選んでからタブキーを押します。後はやってみてくださいね。

［回答者：**CHIKA**］

任天堂

Q ディスク・システムをつなぎ，電源を入れてもバッテリー・エラーとなってしまいます。電池を買ってきてもエラーになってしまいます。どこが悪いのでしょうか。また，直すのにいくらぐらいかかるでしょうか。

［新潟県上越市・**高橋克也14才**］

A バッテリー・エラー（BATTERY ERR.02）は，普通，乾電池使用時に電圧が弱くなってくると出るエラーです。新しい電池に入れ替えてもこのエラーが出る場合は，乾電池の入っているドライブの中の一部やラム・アダプタ，それにファミコン本体のいずれかに支障があると考えられます。いずれにしても症状を明記して，最寄りの任天堂まで修理に出されることをおすすめします。

［回答者：**マリオ**］

Q 『ファミコン』のコントローラーのⒶⒷボタン，方向ボタンのゴムが近くの店をさがしてもありません。入手方法を教えてください。

［新潟県西頸城郡・
塚田　大14才］

A 『ファミリーコンピュータ』のコントローラーの部品は，ⒶⒷボタン1個からお分けしています。名称と価格はつぎのとおりです。ⒶⒷボタンは「角」「丸」の2とおりあります。必ずどちらかを明記してください。

●ⒶⒷボタンSW（ゴム）　150円
●ⒶⒷボタンキートップ……25円
●十字ボタンSW（ゴム）　200円
●十字キートップF ………100円

すべて1個あたりの価格です。送料は120円か170円くらいです。送付先（あなたの住所，氏名，できれば電話連絡先）を忘れずに書いて，代金を添えて最寄りの任天堂まで注文してください。

［回答者：**マリオ**］

EPSON

Q 私は『PC-286V』を使っています。そこで質問ですが，286で動かないソフトの中に，プロテクト（MS-DOS［NEC版］のシステムに）がかかっていると聞きました。その上，プロテクトのかかっていないシステムのみをSYSコマンドで転送すれば，と何かの本で読んだこともあります。そこで，そのやりかたを教えていただきたいのです。どうぞよろしく。

［千葉県山武郡・**鈴木賢信16才**］

A 購入されたソフトウエアが，ソフトウエア・ハードウエア・ライブラリーで動作確認がとれているのにメモリテストを繰り返し起動できない現象を「ガード」と呼んでいます。この現象を回避するためには，SYSコマンドなどを使用するよりもコンピュータ本体に添付している「ソフトウエア・インストレーション・プログラム」を利用して，ソフトウエアのガードを解除することをおすすめします。ソフトウエア・インストレーション・プログラムは誰にでも簡単にガードの書き替えができるように対話形式の操作になっています。一度ガード解除したソフトウエアは，再度処理を行なう必要はありません。本体に添付されているソフトウエア・インストレーション・プログラムを利用してもガードが解除できない場合は，インフォメーションセンターに連絡してください。

●エプソンPCインフォメーションセンター
東京：☎03-377-3531
大阪：☎06-397-0915

［回答者：**M**］

カシオ

Q 『AI-1000』を持っていて，今アクション・ゲームを作りたいと思っています。そこでひとつ迷ったのですが，『AI-1000』には他機種の"INKEY$"に相当するようなものはないのですか(または方法)。ないとすれば，ほかの四つの言語のROMカードのどれかを使えば利用可能になりますか。

［宮城県古川市・**佐藤　拓14才**］

A 『AI-1000』内蔵言語LISPで，BASICの"INKEY＄"と同様の働きをさせることはできません。なお，別売のBASIC言語ROMカード『OM-53B』（価格11,000円）には，"INKEY＄"コマンドが入っています。

［回答者：**寿／ADPS**］

シャープ(X68000)

Q 『X68000ACE-HD』でマシン語でプログラムをするのには，どのようなソフトが必要ですか。また，マシン語のプログラミングの本(X68K用）は発売されていますか。

［東京都世田谷区・
牛若丸99号16才］

A マシン語でプログラミングするためのソフトウエアとして『THE福袋V2.0』が発売されていますのでご紹介します。

『THE福袋V2.0』にはつぎのようなソフトウエア開発に役立つツールおよびマニュアルが添付されています。

1.アセンブラ（XAssembler）
2.デバッガ（XDebugger）
3.リンカ（XLinker）
4.アーカイバ（XArchiver）
5.X-BASICver.2.00
6.アセンブラマニュアル
7.プログラマーズマニュアル

また，マシン語のプログラミングについて書かれている本は「X68000活用研究（電波新聞社発行，定価2,200円）」があります。

［回答者：**多田太郎**］

Q 『X68000』でプログラミング中に気づいたことがあります。X-BASICのRND( )関数で，INT(RND( )＊N)＋1をやっていてもいつも決まった順の数しか表示されません。いつもちがった乱数を発生させることはできますか。

［愛知県稲沢市・**金澤　裕14才**］

A X-BASICでいつも同じ乱数が発生するのは，乱数系列が初期化されていないシステムのデフォルト値の系列で乱数が発生するためです。

したがって，乱数系列をできるだけ無秩序に初期化することによって，これを防ぐことができます。乱数系列を初期化する関数はRANDMIZE( )です。例えば下のような命令をプログラムの先頭に付け加えるといいでしょう。

```
RANDMIZE( ATOI( RIGHT$(
TIME$, 2)) ＊10)
```

［回答者：**多田太郎**］

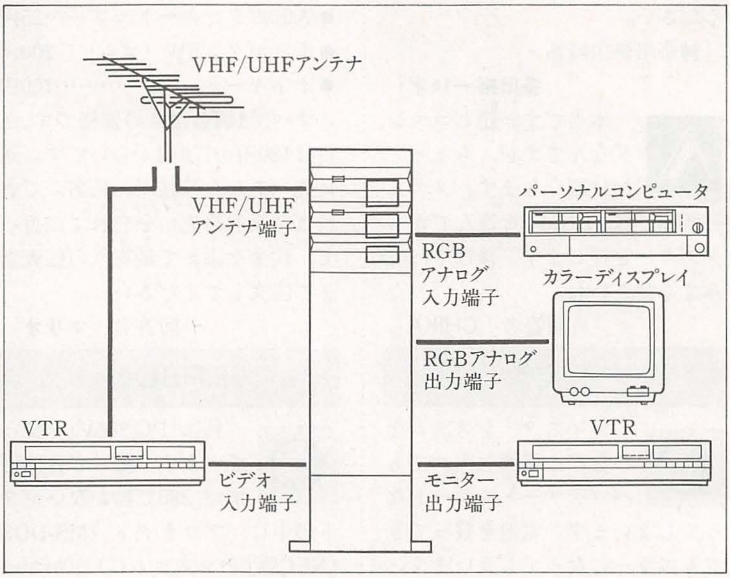
シャープ(X1)

Q 『X1turboZ』にビデオをつなぎ，『CU-14BD』『CU-14AD』などのディスプレイにそのビデオの映像をスーパーインポーズできますか。

［静岡県静岡市・**高野真樹14才**］

A 『X1turboZ』と『CU-14BD』，『CU-14AD』との組み合わせで，スーパーインポーズする場合，RGBシステムチューナー『AN-8TU』が必要です。

RGBシステムチューナー『AN-8TU』を接続することにより，テレビチューナーなしのパソコン・ディスプレイでもテレビを見ることができ，さらにXシリーズのパソコンを接続している場合には，スーパーインポーズも楽しめます。



《第2図》AN-8TUのシステム構成

接続可能なディスプレイの対応条件は，①アナログRGB入力対応（15ピンD-subコネクタ）②垂直解像度200ライン対応③接続するコンピュータと対応しているもの，以上の3点です。

『AN-8TU』のシステム構成図を**第2図**に示します。

RGBシステムチューナー『AN-8TU』　標準価格35,800円。

［回答者：**多田太郎**］

Q 『X1twin』で『X1turboシリーズ』専用のゲームソフトを使用できますか。

［北海道石狩郡・**本間義之13才**］

A 『X1turboシリーズ』は『X1twin』に対してアッパーコンパチブル設計となっており，『X1turbo』専用のソフトは日本語処理や640×400グラフィック機能など『X1turbo』独自の高機能を生かしたものになっています。

したがって『X1turbo』専用となっているソフトは『X1twin』では使用できません。

［回答者：**多田太郎**］

シャープ(MZ)

Q 『MZ-2500』のBASIC-M25でプログラムを作成していますが，キーバッファをクリアする方法について教えてください。

［千葉県千葉市・**野口啓一14才**］

A 『MZ-2500』のBASIC-M25上でキーバッファをクリアする方法は，BASICのKEY0コマンドを使用すればできます。

使用方法はつぎのとおりです。

- キーバッファを消去する方法

```
KYE　0,""⏎
```

［回答者：**ペガサス**］

シャープ(ポケコン)

Q 『PC-1246DB』で，どうやって乱数を出すことができますか。

［大阪府松原市・**村山慶太郎17才**］

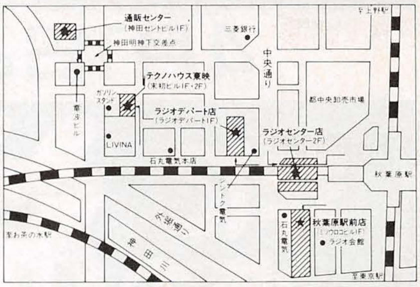
A 『PC-1246DB』などのように，RND命令のないポケコンで乱数を発生させるためには，プログラムを作成する必要があります。方法としては，平方採中法，乗算合同法などの算術式により乱数を求めます。なお，これらを解説した本として「初等情報処理講座5　乱数の知識，数学ライブラリー47　乱数とモンテカルロ法（森北出版）」などがあります。

［回答者：**ドラゴン**］

TOEI Toei Electronics Co., Ltd.

新学期特別セール実施中!!信頼の東映無線

安さ・サービス・丁寧………秋葉原の東映無線



超低金利クレジット

回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48
利率(%)	1.5	2	3.9	6	7	8	10	11	13	16	19	23	26

通販センター 通信販売・クレジット | TEL:03-256-3334(代)

商品名・注番等をお電話で、ご連絡のうえ電信で下記までお振込みください。

※三菱銀行 秋葉原支店 ㊟9008599 東映無線㈱ 〒113 東京都文京区湯島1-2-4 神田セントビル1F

NEC & エプソン

PC-8801MA
限定超特価
¥115,000

PC-9801CV21
限定超特価 ~~¥266,000~~

PC-9801LV21
TOEI大特価

注番B04-01
PC-8801MA
+CMT-147L(サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、チルトスタンド付)
¥277,000➡ 44%OFF ¥156,000

注番B04-02 PC-8801MA
+CMT-147L(サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、チルトスタンド付)
+M-1024ⅡP/X(ブラザー、10"ドットインパクト漢字プリンター)
+PF-50(ブラザー、ピンフィーダ)
+プリンターケーブル
¥382,800➡ 44%OFF ¥194,000

注番B04-03 PC-8801FA
+PC-KD863G(NEC、15型カラーディスプレイ、PCエンジン搭載、チルトスタンド付)
¥366,000➡ 25%OFF ¥227,800

注番B04-04 PC-8801FE
+CMT-147L(サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、チルトスタンド付)
¥208,800➡ 33%OFF ¥140,000

PC-KD863G PC-9801LV22好評発売中!

注番B04-05
PC-8801MA2
+CMT-147L(サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、チルトスタンド付)
¥247,800➡ 32%OFF ¥169,800

注番B04-06
PC-88VA2
+PC-KD863S(NEC、15型カラーディスプレイ、チルトスタンド付)
¥416,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B04-07
PC-9801UX21
+FTC-12GTU-H(東映、12型カラーディスプレイ、0.28mmドットピッチ、D/A対応)
+FTC-12GT(東映、FTC-12GTシリーズ専用チルトスタンド)
¥468,780➡ 31%OFF ¥324,000

注番B04-08
PC-9801UV11
+FTC-12GTS-A1(東映、12型カラーディスプレイ、D/A対応)
+FTC-12GT(東映、FTC-12GTシリーズ専用チルトスタンド)
+PC-PR406H(NEC、カラー熱転写漢字プリンター、漢字100字/秒)
¥445,580➡ 30%OFF ¥310,000

注番B04-09
PC-9801RX2
+PC-KD854N(NEC、14型カラーディスプレイ、チルトスタンド付)
+NM-9700(NEC、10"ドットインパクト・カラー漢字プリンター)
¥648,800➡ ??%OFF ~~¥486,000~~

注番B04-10
PC-9801RX2
+CMT-147HW(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
+PC-PR201V2(NEC、15"ドットインパクト・カラー漢字プリンター、漢字80字/秒)
¥779,800➡ 30%OFF ¥544,000

注番B04-11
PC-9801RA2
+CMT-147HW(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
+CA-428(キャラベル、内蔵型40MBハードディスク、NECドライブ使用)
+PC-PR201V2(NEC、15"ドットインパクト・カラー漢字プリンター)
¥1,028,800➡ 29%OFF ¥736,000

注番B04-12
PC-9801VM21
+CMT-147HW(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥474,800➡ 41%OFF ¥280,000

PC-286LE-STD好評発売中!

注番B04-13
PC-286U-STD
+FTC-12GTU-H(東映、12型カラーディスプレイ、0.28mmドットピッチ、D/A対応)
+FTC-12GT(東映、FTC-12GTシリーズ専用チルトスタンド)
+AP-550PC(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター、B4印字可、モノクロリボン10個サービス)
¥438,580➡ 39%OFF ¥268,000

注番B04-14
PC-286US-STD
+FTC-12GTU-H(東映、12型カラーディスプレイ、0.28mmドットピッチ、D/A対応)
+FTC-12GT(FTC-12GTシリーズ専用チルトスタンド)
¥388,780➡ 31%OFF ¥269,000

注番B04-15
PC-286VE-STD
+CMT-147L(サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、チルトスタンド付)
¥377,800➡ ??%OFF ¥264,000

注番B04-16
PC-286L-STD-N(エプソン、ラップトップ、3.5"2FDD、白液晶)
+PC-PR406H(NEC、カラー熱転写漢字プリンター、漢字100字/秒)
¥442,800➡ 40%OFF ¥265,000

富士通

FMR-30FD
+FMR30KB101
限定超特価
¥99,800

FMR-30BX
限定超特価
¥188,000

FMR-50FD
+FMR60KB101
限定超特価
¥213,000



FMR-30FD

注番B04-17
FM77AV40
+FMTV-154(富士通、15型パソコンTV、デュアルスキャン)
¥366,000➡ ??%OFF ~~¥130,000~~

注番B04-18
FM77AV20EX
+FMAV-201(富士通、NTSCアダプタ、TVに直結!!)
¥143,000➡ ??%OFF ~~¥59,800~~

注番B04-19
FM77AV20EX
+FMTV-152(富士通、15型パソコンTV)
¥217,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B04-20
FM77AV40EX
+FMTV-154(富士通、15型パソコンTV、デュアルスキャン)
¥316,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B04-21
FM77AV40SX
+FMTV-155(富士通、15型ディスプレイ)
¥316,000➡ ??%OFF TOEI大特価

フロッピーディスク

各種ドライブ有
(緑電子 他)

注番B04-22
PC LINE35
(磁気研究所、3.5"シングルFDD、2HD/2DD切替型、NECドライブ使用、PC用)
¥44,800➡ 30%OFF ¥31,000

注番B04-23
GD-33MF MAX
(グロリア、3.5"デュアルFDD、2HD 2DD切替型、2HD・2DD同時接続可、PC用)
¥74,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B04-24
PC LINE 5SH(磁気研究所、5"シングルFDD、2HD/2DD切替型、NECドライブ使用、PC用)
¥49,800➡ 30%OFF ¥35,000

注番B04-25
PC LINE 5DH(磁気研究所、5"デュアルFDD、2HD/2DD切替型、NECドライブ使用、PC用)
¥89,000➡ 37%OFF ¥57,000

注番B04-26
GD-50M1LV
(グロリア、5"シングルFDD、2HD専用、アダプタ付、PC-9801LV用)
¥37,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B04-27
KMF-535WS
(ポップ通商、3.5"+5"、2HD/2DD切替型、NECドライブ使用、PC用)
¥88,0000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B04-28
8"シングルFDD(NECドライブ使用、PC用)
+フロッピーケーブル
+ディスケット(8"2D)10枚
¥38,000

注番B04-29
8"デュアルFDD(NECドライブ使用、PC用)
+フロッピーケーブル
+ディスケット(8"2D)10枚
¥70,000

ディスプレイ

注番B04-30
KH-90:東映、9型グリーンディスプレイ、2000文字
¥27,800➡ 20%OFF ¥22,000(オレンジ発色¥23,000)

注番B04-31
KH-12G:東映、12型グリーンディスプレイ、2000文字
¥28,800➡ 20%OFF ¥23,000(オレンジ発色¥24,000)

注番B04-32
KH-1200GJ:東映、12型グリーンディスプレイ、4050文字
¥39,800➡ 20%OFF ¥32,000(オレンジ発色¥33,000)

注番B04-33
FTC-12GTS-A1:東映、12型カラーディスプレイ、0.37mmドットピッチ、ソフトノングレア・ハイコントラストCRT、D/A対応、アナログケーブル付、4050文字
¥79,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B04-34
FTC-12GTU-H:東映、超高解像度12型カラーディスプレイ、0.28mmドットピッチ、ソフトノングレア・ハイコントラストCRT、D/A対応、アナログケーブル付、4050文字
¥114,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B04-35
FMTV-152:富士通、15型パソコンTV、21ピンMSXII対応、2000文字
¥89,800➡ 42%OFF ¥52,000

注番B04-36
CMT-147HW:サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、アナログ入力専用、4050文字、チルトスタンド付
¥84,800➡ ??%OFF ~~¥59,800~~

注番B04-37
MD-9P1:シャープ、9型ホワイトページディスプレイ、4050文字
¥34,800➡ 20%OFF ¥27,800

プリンター

Ⓐ NM-9700(NEC、10"ドットインパクト・カラー漢字プリンター、PC用)……¥163,000➡ 51%OFF ¥79,800
Ⓑ NM-9550II(NEC、15"ドットインパクト・カラー漢字プリンター、トラクタ付、PC用) ¥255,000➡ 53%OFF ¥119,800
Ⓒ PCPR201V2(NEC、15"ドットインパクト・カラー漢字プリンター、漢字80字/秒、PC用)……¥298,000➡ ??%OFF ~~¥198,000~~
Ⓓ PC-PR406H(NEC、カラー熱転写漢字プリンター、64kプリンターバッファ内蔵、漢字100/秒、PC用)……¥94,800➡ 41%OFF ¥55,800
Ⓔ PC-PR101TL2(NEC、カラー熱転写漢字プリンター、漢字80/秒、PC用)……¥83,800➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓕ FMPR353A(富士通、15"ドットインパクト漢字プリンター、FM用)……¥138,000➡ ??%OFF ~~¥89,800~~
Ⓖ VP-135EXPC(エプソン、15"ドットインパクト漢字プリンター、トラクタ付、PC用)……¥102,000➡ ??%OFF ~~¥89,800~~
Ⓗ AP-550PC(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター、B4印字可、モノクロリボン10個サービス、PC用)……¥69,800➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓘ AP-800PC(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター、48×48ドット、B4印字可)…¥99,800➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓙ TX-24CL(スター精密、カラー熱転写漢字プリンター、B4印字可)……¥69,800➡ ??%OFF ~~¥52,000~~
Ⓚ M-1724P(ブラザー、15"ドットインパクト漢字プリンター、カットシートフィーダー付、連続ハガキ印字可、PC用)…¥185,000➡ ??%OFF ~~¥99,800~~
Ⓛ M-1024IIP/X(ブラザー、10ドットインパクト漢字プリンター、ピンフィーダ・ケーブル付、ハガキ印字可、PC・MSXII両モード対応)……¥104,800➡ 57%OFF ¥44,800

厳選周辺機器シリーズ

Ⓐ Little-B(緑電子、20MBハードディスク、10MB+10MB可、69msec、増設可)+I/F・ケーブル…¥125,000➡ ??%OFF ~~¥84,800~~
Ⓑ HD404HS(ウインテック、40MBハードディスク、20MB+20MB可、28msec、キャッシュメモリ搭載、増設可、I/F・ケーブル付)…¥138,000➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓒ CA-40LG(キャラベル、40MBハードディスク、35msec、増設可、I/F・ケーブル付)……¥138,000➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓓ CA-80LG(キャラベル、40MBハードディスク、18msec、増設可、I/F・ケーブル付)……¥248,000➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓔ CA428(キャラベル、内蔵型40MBハードディスク、20MB+20MB可、28msec、増設可、PC-9801RA2/RX2/VM11用)……¥148,000➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓕ GS-98EXP(グロリア、PC-9801用I/O拡張ユニット、6スロット、I/F・ケーブル付)……¥69,000➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓖ MD-2400A(オムロン、モデム、2400bps・1200bps・300bps全二重、RS-232Cケーブル付)……¥59,800➡ 51%OFF ¥29,800
Ⓗ MD-1200E(オムロン、モデム、1200bps・300bps全二重、RS-232Cケーブル付)……¥24,800➡ 40%OFF ¥14,800
Ⓘ まいとーく(インターコム、通信ソフト、Ver1.2、5"/3.5"、PC-9801シリーズ用)……¥28,000➡ 30%OFF ¥19,800
Ⓙ HS10R(オムロン、ハンディ・イメージスキャナ、64階調、PC用)……¥49,800
Ⓚ HS7R(オムロン、ハンディ・イメージスキャナ、32階調、粗網点・中網点・細網点、PC用)……¥39,800
Ⓛ WORD Bank-Pen(エプソン、ハンディ・ワープロ、毛筆書体・48ドット熱転写漢字プリンター、PC用)…¥24,800
Ⓜ 256kBRAM(PC-9801シリーズ用RAM、バンク切替方式)……¥14,800➡ 25%OFF ¥11,100
Ⓝ 512kBRAM(PC-9801シリーズ用RAM、バンク切替方式)……¥22,800➡ 25%OFF ¥16,500

TOEI Toei Electronics Co., Ltd. **東映無線株式会社**

マイコン・計測器・オーディオ・ビデオ・CD・LD

通販センター TEL03-256-3334(代)

東映ショップ御案内
■マイコン・計測器・アンテナ
● ラジオセンター店/TEL03-253-0987(代)
● ラジオデパート店/TEL03-251-1014(代)
● テクノハウス東映/TEL03-253-9896(代)
■オーディオ・ビデオ・CD・LD
● 秋葉原駅前店/TEL03-253-5741(代)

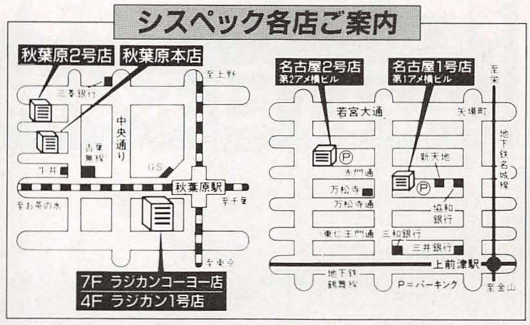
〈月々¥3,000からの超低金利クレジット!!〉

“今がお買得!”“今がラストチャンス”

分市

展示品まで破格値にて処分いたします。

シスペック各店ご案内

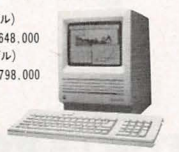


夏のボーナス一括払い、夏・冬ボーナス2回払い大歓迎!

MACコーナー Macintosh™ SE

パワー・スピード・発展性。
選べる、マッキントッシュ。

(FDモデル) ¥648,000
(HDモデル) ¥798,000



大特価販売中!!

■キーボード
アップル キーボード(J) ……定価¥ 30,000
■周辺装置
アップル 3.5ドライブ ……定価¥ 76,000
CMS ハードディスク SD20 ……定価¥198,000
SCSI システムケーブル ……定価¥ 10,000
イメージライタ(J) ……定価¥ 79,800
システム ペリフェラル8ケーブル ……定価¥ 6,000
イメージライタ LQ(E) ……定価¥266,000
レーザライタII SC ……定価¥499,800
■ソフトウェア
Microsoft BASICコンパイラ ……定価¥38,000
マイクロソフト エクセル 1.02(J) ……定価¥98,000
Microsoft Multiplan Mac ……定価¥38,000

特価販売中

(いまSLシリーズは〈日本語ワープロソフト言の葉II〉〈デュアルプリンタPWS-5271A〉〈モデムカード〉とセットにて購入するとお得です! ★4月15日まで!!)

TOSHIBA J-3100



月々**¥6,500**×60回

大特価販売中!!

- パーソナルプリンタ(PWS5271A) ……¥58,000
- デュアルモードプリンタ2(SWS5267A) ……¥138,000
- デュアルモードプリンタ3(PWS5268A) ……¥168,000

ソフト
- 一太郎 Ver.3(ジャストシステム) ……¥68,000
- 花子(ジャストシステム) ……¥68,000
- Twinstar 2(マイクロプロジャパン) ……¥135,000
- 日本語ワードプロセッサ「言の葉II」(PWS5623P) ……¥40,000
- 5550 DOS文書ファイルコンバータ(PWS5614A) ……¥20,000
- デュアルモードプリンタ3(PWS5268A) ……¥168,000
- 新JISフォントカード(PWS5292A) ……¥20,000
- オートシートフィーダ ……¥68,000
- 1・2・3(ロータス) ……¥98,000
- Multiplan Ver2.0(マイクロソフト) ……¥68,000
- チャートUP(ダイナウェア) ……¥55,000

シスペック特価はお問い合わせ下さい。

プリンター

メーカー	機種	定価	特価
NEC	PC-PR201V2	¥298,000	特価¥198,000
	NM-9950II	¥245,000	特価¥128,000
	NM-9700	¥163,000	特価¥ 82,000
	PC-PR406H	¥ 94,800	特価¥ 53,000
	PC-PR101TL2	¥ 83,800	特価¥ 59,800
エプソン	VP-135EX	¥100,000	シスペック特価
	VP-800(PC)	¥124,000	シスペック特価
	VP-1000(PC)	¥154,000	シスペック特価
ブラザー	M-1724P	¥148,000	特価¥ 64,000
	M-1224P/X	¥ 99,800	特価¥ 54,000
スター	CX-2410	¥ 79,800	シスペック特価
	AR-2415	¥144,000	特価¥ 68,000

ハンディスキャナー&イメージリーダー

メーカー	機種	定価
オムロン	HS-10R	定価¥ 49,800
エプソン	GT-1000	定価¥ 79,800
エプソン	GT-100V	定価¥ 44,800
日エレ	NISCAN-105	定価¥ 29,800
エプソン	GT-4000	定価¥198,000

新モデム&通信ソフト

モデム GSM2400

2400bps全二重、ヘイズATコマンド対応、インテリジェントデータモデム。



2400ボーでこの価格!!

特価¥26,800

メーカー	機種	特価
アイワ	PV-A1200MKIII	特価~~¥19,800~~
	PV-A2400	特価~~¥29,800~~
	PV-A2400MNP4	特価~~¥39,800~~
NEC	COMSTAR1212AT	特価~~¥19,800~~
	COMSTAR2424AT/4	特価~~¥39,800~~
	COMSTAR2424AT/5	特価~~¥59,800~~
オムロン	MD-1200AII	特価~~¥18,000~~
	MD-2400F(クラス5)	特価~~¥49,800~~

■ソフト

品名	定価	特価
まいと〜く	定価¥28,000	特価¥22,000
PARTY	定価¥24,000	特価¥18,000
CCT-98/II	定価¥15,000	特価¥11,500

ハードディスク

NEC PC9801/エプソンPC-286シリーズ用



特価販売中!

コンピュータ・リサーチ
- CRC-MH4〈40MB・38ms〉…定価¥118,000
- CRC-MH4H〈40MB・28ms〉定価¥138,000
- CRC-MH8〈80MB・24ms〉…定価¥238,000

■エプソンPC-286L/LE用
- CRC-MH4-L〈40MB・38ms〉定価¥138,000
- CRC-MH4H-L〈40MB・28ms〉定価¥158,000
- CRC-MH8-L〈80MB・24ms〉定価¥258,000

NEC PC-9801シリーズ用

メーカー	機種	定価	特価
キャラベル	CA-40LG〈40MB〉	定価¥138,000	特価¥ 99,800
キャラベル	CA-80LG〈80MB〉	定価¥248,000	シスペック特価
ICM	MC-20EX〈20MB〉	定価¥108,000	特価¥ 80,000
ICM	MC-40S〈40MB〉	定価¥148,000	特価¥120,000
LOGITEC	LHD-32NR〈20MB〉	定価¥138,000	特価¥ 78,000
LOGITEC	LHD-34HR〈40MB〉	定価¥198,000	特価¥128,000
新キャラベル	CA-44LG〈40MB〉		シスペック特価

PC-9801RA、RXシリーズ内蔵タイプHDD

メーカー	機種	定価	特価
キャラベル	CA-428〈20MB〉	定価¥148,000	特価~~¥115,000~~
日本テクサ	RA-HC40〈40MB〉	定価¥138,000	特価~~¥115,000~~

※内蔵取付、チェック無料にていたします。

Apple Macintosh用

メーカー	機種	定価	特価
C&E	ハイパーHD20MB〈20MB〉	定価¥108,000	特価¥100,000
C&E	ハイパーHD40MB〈40MB〉	定価¥168,000	特価¥138,000

フロッピードライブ

品名	特価
3.5インチシングルドライブ	特価¥27,000
3.5インチデュアルドライブ	特価¥44,800
5インチシングルドライブ	特価¥39,800
5インチデュアルドライブ	特価¥52,800

コンピュータミュージック

- DESKTOP MUSICSYSTEM ミュージくん ……定価¥ 99,800
- Roland D-110(音源モジュール) ……定価¥ 89,800
- Roland D-10(シンセサイザ) ……定価¥128,000

■ソフトウェア

ダイナウェア
- プレリュード 定価¥110,000
- バラード ……定価¥ 47,000

コーラル
- Recliot Plus Ve.2.0 定価¥98,000

カモンミュージック
- RCD-PC98 定価¥43,000
- RCM-PC98 定価¥43,000
- RCX-PC98 定価¥48,000
- SCI-PC98 定価¥38,000

CADソフト&プロッター



特価販売中

- オートデスク社 AUTOCAD GXIII ……¥990,000
- オートデスク社 AUTOCAD EXII ……¥850,000
- プラス PE-CADII ……¥220,000
- TCS GENERIC CADレベル3 ……¥98,000

ローランド
- DXY-1100 定価¥128,000
- DXY-1200 定価¥158,000
- DXY-1300 定価¥228,000
- GRX-300(A1サイズ) ……定価¥750,000
- GRX-400(A0サイズ) ……定価¥950,000

グラフテック
- MP-3100 …定価¥148,000
- MP-3200 …定価¥188,000
- MP-3300 …定価¥248,000
- MP-3400 …定価¥268,000

POP作成が思いのままに **カッティングプロッター**
- ローランド CAMM-1(サイズ500mm×450mm) ……定価¥398,000
- ソフトプロ POP名人 ……定価¥280,000

SOFT WARE

品名	定価	品名	定価	品名	定価	品名	定価
				花子 Ver2	定価¥58,000	テラIII世	定価¥32,000
				MS-Quick C	定価¥20,000	チャートUP	定価¥55,000
テクノート	定価¥35,000	麗子	定価¥88,000	MS-Quick Basic	定価¥20,000	ロータス1.2.3	定価¥98,000
duet	定価¥70,000	シルエット	定価¥38,000	Turbo C	定価¥19,800	マルチプラン3.1	定価¥68,000
ノストラダムス	定価¥28,000	Z's staffKiD98 Ver2	定価¥28,000	一太郎 V4	定価¥58,000	VP-planner	定価¥36,000
エコロジーII	定価¥28,000	コテージュ	定価¥58,000	テスクUP	定価¥68,000	The CARD3	定価¥48,000
The GRAPH	定価¥35,000	CANDY3	定価¥50,000	QUEENIII	定価¥72,000	The File	定価¥45,000
MiFES98	定価¥38,000	Thindy	定価¥40,000	新松	定価¥58,000	画像アイリス	定価¥98,000
彩子	定価¥68,000	頭脳ワーキャド	定価¥58,000	Z's wordJG	定価¥58,000	P1 EXE	定価¥48,000

お申し込み……通信販売は フリーダイヤル 0120 全国通信販売(ナンバーワン ツウシンハンバイ) **0120-012488**

通信販売部(トーンシステムズ)
〒101 東京都千代田区外神田1-8-11(本店3F)

銀行振込
★富士銀行 神田支店 普通No.1336315 トーンシステムズ

お問い合わせは…
東京03-257-0281(代)
名古屋052-263-1065(代)

消費税前の今が買い時。

4月1日より消費税が加算されます。



新歩人の情報ターミナル
WAVE EYE
ウェーブ・アイ



Let's call Wave eye

3つの新世代ユーザー環境を提案

パーソナル32ビット PC-9801RAシリーズ

新登場

32ビット80386を採用、また標準メモリ1.6Mバイトを搭載。
カスタムVLSIによる大幅な省スペース化を実現。
オペレーティングシステムを中心とした新しいユーザー環境が上位環境へと推進する。



PC-9801RA2

次世代ユーザー環境への対応を考えた高感度マシン。

プラン401 98RA2お買得基本セット TELにて

品目	価格
PC-9801RA2(32ビット80386搭載)	498,000円
PC-KD853(0.31ミリ、高解像度CRT)	118,000円
PS98-013-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3)	18,000円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	652,000円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス23,200円×6回
7,000円×48回	ボーナス22,300円×8回
5,000円×60回	ボーナス23,600円×10回
7,700円×72回	ボーナス　なし

プラン402 98RA2超お買得ワープロセット

品目	価格
PC-9801RA2(32ビット80386搭載)	498,000円
4475N(0.31ミリ高解像度CRT、ノングレア処理)	99,800円
PC-PR406H(80桁高速カラー熱転写プリンター)	94,800円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
PS98-013-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3)	18,000円
DS-20(縦型4段パソコンラック)	38,000円
MT-2(マウステーブル)	5,500円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
15インチ連続紙500枚	2,400円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	840,300円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価545,000円

月々	ボーナス
12,000円×36回	ボーナス30,600円×6回
9,000円×48回	ボーナス25,700円×8回
7,000円×60回	ボーナス24,400円×10回
9,500円×72回	ボーナスなし

プラン403 98RA2お買得ビジネスセット

品目	価格
PC-9801RA2(32ビットCPU80386搭載)	498,000円
PC-KD853(0.31ミリ、高解像度CRT)	118,000円
PC-PR201G(136桁、シリアル漢字プリンター)	158,000円
PC-PR201G-03(トラックユニット、連続紙の給紙)	18,000円
PC-PR201G-04(シートフィーダー、カット紙の連続給紙)	30,000円
Lotus1-2-3R2-1J(表計算、グラフ、データベース)	98,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
PS98-013-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3)	18,000円
15インチ連続紙500枚	2,400円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	1,024,200円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価698,000円

月々	ボーナス
15,000円×36回	ボーナス41,400円×6回
12,000円×48回	ボーナス30,000円×8回
10,000円×60回	ボーナス25,100円×10回
12,200円×72回	ボーナス　なし

PC-9801RA5

40Mバイトハードディスクを内蔵。新世代マシン。

プラン404 98RA5純正基本セット TELにて

品目	価格
PC-9801RA5(40MBハードディスク内蔵)	736,000円
PC-KD853N(0.31ミリ高解像度CRT、回転台付)	118,000円
PS98-013-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3)	18,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	897,800円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
13,000円×36回	ボーナス38,200円×6回
10,000円×48回	ボーナス30,200円×8回
8,000円×60回	ボーナス27,200円×10回
10,800円×72回	ボーナス　なし

プラン405 98RA5お買得ワープロセット TELにて

品目	価格
PC-9801RA5(40MBハードディスク内蔵)	736,000円
4475N(0.31ミリ高解像度CRT、ノングレア処理)	99,800円
PC-PR406H(80桁、カラー熱転写プリンター)	99,800円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
PS98-013-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3)	18,000円
15インチ連続紙500枚	2,400円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	1,032,000円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価699,800円

月々	ボーナス
15,000円×36回	ボーナス41,700円×6回
11,000円×48回	ボーナス36,300円×8回
9,000円×60回	ボーナス31,300円×10回
12,200円×72回	ボーナス　なし

新登場

確かな実績と
豊富なソフト資産を継承。
あらゆるオフィス業務を
手堅くこなす

実力派16ビット



PC-9801 VM11

プラン411　98VM11お買得基本セット　TELにて

品名	価格
PC-9801VM11	328,000円
CU-14CD（0.31ミリ、高解像度CRT）	84,800円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	430,800円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス21,800円×4回
6,000円×36回	ボーナス20,300円×6回
4,000円×48回	ボーナス19,700円×8回
6,000円×60回	ボーナス　なし

プラン412　98VM11ミュージックPROセット　TELにて

品名	価格
PC-9801VM11	328,000円
PC-KD854（0.39ミリ、高解像度CRT）	89,800円
ミュージくん（音楽作成ツール、シンセサイザー付）	98,000円
AFB-7（スピーカーシステム）	22,000円
PC-MOUSE（バスマウス）	7,800円
PS98-013-HMW（日本語MS-DOS Ver3.3）	18,000円
ミュージくんデータ曲集6巻	21,000円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	602,600円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
9,000円×36回	ボーナス25,400円×6回
6,000円×48回	ボーナス25,700円×8回
4,000円×60回	ボーナス27,400円×10回
7,400円×72回	ボーナス　なし

プラン413　98VM11本格ワープロセット　TELにて

品名	価格
PC-9801VM11	328,000円
PC-KD854(0.39ミリ、高解像度CRT)	89,800円
PC-PR406H(80桁高速カラー熱転写プリンター)	94,800円
一太郎（ワープロソフト）	58,000円
DS-20（縦型4段パソコンデスク）	38,000円
MT-2（マウステーブル）	5,500円
PC-MOUSE（バスマウス）	7,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	640,380円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価399,800円

月額	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス27,200円×6回
6,000円×48回	ボーナス22,400円×8回
4,000円×60回	ボーナス24,700円×10回
7,000円×72回	ボーナス　なし

PC-9801 UX21

最先端のビジネスを
高速化する
コンパクト16ビット。



プラン414　98UX21純正基本セット　TELにて

品名	価格
PC-9801UX21（16ビットCPU80286/V30搭載）	348,000円
PC-KD854（0.39ミリ、高解像度CRT）	89,800円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	455,800円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス24,300円×4回
6,000円×36回	ボーナス22,000円×6回
4,000円×48回	ボーナス21,000円×8回
6,200円×60回	ボーナス　なし

プラン415　98UX21ワープロセット

品名	価格
PC-9801UX21（16ビットCPU80286/V30搭載）	348,000円
4475N（0.31ミリ高解像度CRT、ノングレア処理）	99,800円
PC-PR406H（80桁高速カラー熱転写プリンター）	94,800円
一太郎（ワープロソフト）	58,000円
A4カット紙（100枚）	480円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	619,080円

クリーニングディスクサービス

特価399,800円

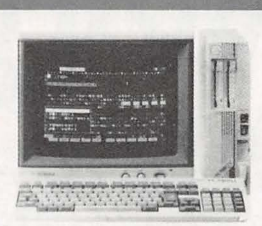
月額	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス27,200円×6回
6,000円×48回	ボーナス22,400円×8回
4,000円×60回	ボーナス24,700円×10回
7,000円×72回	ボーナス　なし

JUST FOR PERSONAL BUSINESS

小さな98、大きく誕生。

PC-9801 UV11

A4ファイル大の
コンパクトサイズに
高度なビジネス機能を凝縮。



プラン416　98UV11純正基本セット　TELにて

品名	価格
PC-9801UV11	265,000円
PC-KD854(0.39ミリ、高解像度CRT)	89,800円
PC-MOUSE（バスマウス）	7,800円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	380,600円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
8,000円×24回	ボーナス20,400円×4回
5,000円×36回	ボーナス25,600円×6回
3,000円×48回	ボーナス18,500円×8回
5,000円×60回	ボーナス　なし

プラン417　98UV11本格ワープロセット　TELにて

品名	価格
PC-9801UV11	265,000円
CU-14CD（0.31ミリ、高解像度CRT）	84,800円
PC-PR101TL2(80桁、カラー熱転写プリンター)	83,800円
一太郎（ワープロソフト）	58,000円
SR-007（縦型4段パソコンデスク）	24,500円
SR-007M（マウステーブル）	5,800円
PC-MOUSE（バスマウス）	7,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	548,180円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
7,000円×36回	ボーナス26,700円×6回
5,000円×48回	ボーナス23,300円×8回
4,000円×60回	ボーナス20,500円×10回
6,400円×72回	ボーナス　なし

PC-9801 LV22

見やすい白黒
液晶ディス
プレイで
オフィスの戦力を
パワーアップする。



プラン418　98LV22純正ワープロセット　TELにて

品名	価格
PC-9801LV22（CPU V30搭載、白黒液晶ディスプレイ）	378,000円
PC-PR102TL3(80桁、カラー熱転写プリンター)	50,000円
一太郎（ワープロソフト）	58,000円
PC-98LT-05K（キャリングケース）	19,500円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
A4カット紙100枚	480円
定価合計	523,980円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス23,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス25,200円×8回
3,000円×60回	ボーナス28,100円×10回
6,600円×72回	ボーナス　なし

PC-286US

3.5インチFDD、PC-98U
シリーズとのソフト互換機、
個人で楽しむ魅力です。



プラン419　286USお買得基本セット　TELにて

品名	価格
PC-286US-STD	268,000円
CU-14CD（0.31ミリ高解像度CRT）	84,800円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	375,800円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
8,000円×24回	ボーナス25,300円×4回
5,000円×36回	ボーナス20,400円×6回
3,000円×48回	ボーナス21,100円×8回
5,400円×60回	ボーナス　なし

お申し込みは料金無料のフリーダイヤルで!!

0120-009898

受付時間 AM9:30▶PM9:00　電話一本即納!

藤　沢 0466(43)1775
札　幌 011(771)4971
盛　岡 0196(24)3172
仙　台 022(267)5371
新　潟 0252(75)5076
東　京 03 (226) 9286
静　岡 0542(54)0696
名古屋 052(581)4325
大　阪 06 (362) 5057
広　島 082(293)0811
福　岡 092(481)0502
FAX 0466(43)1265

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい。

PC-286VE



新登場

さらに、高速・大容量に対応した高感度マシン!!

プラン420　286VEお買得基本セット　TELにて

品名	価格
PC-286VE-STD	298,000円
PC-KD854(0.39ミリ高解像度CRT)	89,800円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	413,600円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
8,000円×24回	ボーナス25,900円×4回
5,000円×36回	ボーナス20,800円×6回
3,000円×48回	ボーナス21,400円×8回
5,400円×60回	ボーナス　なし

プラン421　286VEお買得ワープロセット　32%引

品名	価格
PC-286VE-STD	298,000円
CU-14CD(0.31ミリ高解像度CRT)	84,800円
PC-PR101TL2(80桁カラー熱転写プリンター)	83,800円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	550,880円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価369,800円

月々	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス21,600円×6回
5,000円×48回	ボーナス24,000円×8回
3,000円×60回	ボーナス27,100円×10回
6,400円×72回	ボーナス　なし

プラン422　286VE本格ワープロアートセット　TELにて

品名	価格
PC-286VE-STD	298,000円
CU-14CD(0.31ミリ高解像度CRT)	84,800円
AP-800PC(48ドット、カラー熱転写プリンター)	99,800円
GT-1000(A7サイズ、ハンディカラーイメージスキャナー)	79,800円
#5220(スキャナー接続ケーブル)	7,500円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
Z'sSTAFF KID98(グラフィック作成ソフト)	28,000円
PC286P01(日本語MS-DOS)	18,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
DS-20(縦型4段パソコンラック)	38,000円
MT-2(マウステーブル)	5,500円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
A4カット紙100枚	480円
定価合計	743,680円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
12,000円×36回	ボーナス26,800円×6回
8,000円×48回	ボーナス28,700円×8回
6,000円×60回	ボーナス28,000円×10回
9,200円×72回	ボーナス　なし

プラン423　286VEお買得ビジネスセット　36%引

品名	価格
PC-286VE-STD	298,000円
4475N(0.31ミリ高解像度CRT、ノングレア処理)	99,800円
PC-PR406H(80桁高速カラー熱転写プリンター)	94,800円
Lotus1-2-3(表計算、グラフ、データベース)	98,000円
1-2-3Card(カード型DB、顧客管理等に便利)	32,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
PC286P01(日本語MS-DOS)	18,000円
DS-20(縦型4段パソコンラック)	38,000円
MT-2(マウステーブル)	5,500円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
A4カット紙100枚	480円
定価合計	768,380円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価489,800円

月々	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス32,200円×6回
7,000円×48回	ボーナス29,600円×8回
5,000円×60回	ボーナス29,700円×10回
8,600円×72回	ボーナス　なし

プラン424　286VE-H20基本セット　TELにて

品名	価格
PC-286VE-H20	423,000円
CU-14CD(0.31ミリ高解像度CRT)	84,800円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	525,800円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
12,000円×24回	ボーナス27,600円×4回
7,000円×36回	ボーナス26,500円×6回
5,000円×48回	ボーナス23,200円×8回
7,400円×60回	ボーナス　なし

PC-286LE



鮮明ディスプレイと大容量処理を実現。パソコンの本格機能を満載した高性能マシン。

プラン425　286LE基本セット　TELにて

品名	価格
PC-286LE-STD	368,000円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	386,000円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス23,200円×4回
6,000円×36回	ボーナス21,200円×6回
4,000円×48回	ボーナス20,400円×8回
6,100円×60回	ボーナス　なし

プラン426　286LEお買得ワープロセット　TELにて

品名	価格
PC-286LE-STD	368,000円
PC-PR102TL3(80桁熱転写プリンター)	50,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
PC286P03(日本語MS-DOS)	18,000円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	512,480円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス26,700円×6回
5,000円×48回	ボーナス28,000円×8回
3,000円×60回	ボーナス30,400円×10回
6,900円×72回	ボーナス　なし

F1XDJ



強化されたAV機能に高度な日本語機能をプラスしたMSX2+

プラン449　F1XDJ基本セット　TELにて

品名	価格
HB-F1XDJ(MSX2+)	69,800円
TH-14G1(TV内蔵専用CRT)	66,000円
FS-VC3011A(CRT接続ケーブル)	3,000円
ブランクディスケット(3.5インチ2DD)10枚	18,000円
定価合計	156,800円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,200円×12回	ボーナス　なし
7,000円×18回	ボーナス　なし
5,400円×24回	ボーナス　なし
3,800円×36回	ボーナス　なし

A1WX



賢く遊ぶトコトン遊ぶ、面白さ倍増のニューA1、登場。

プラン450　A1WX基本セット　TELにて

品名	価格
FS-A1WX(MSX2+)	69,800円
TH-14G1(TV内蔵、専用CRT)	66,000円
ブランクディスケット(3.5インチ2DD)10枚	18,000円
定価合計	153,800円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
9,300円×12回	ボーナス　なし
6,300円×18回	ボーナス　なし
4,900円×24回	ボーナス　なし

プラン451　A1WX純正ワープロセット　TELにて

品名	価格
FS-A1WX(MSX2+)	69,800円
TH-14G1(TV付専用ディスプレイ)	66,000円
FS-PA1(24ドット熱転写プリンター)	44,800円
FS-VC3011A(CRT接続ケーブル)	3,000円
ブランクディスケット(3.5インチ2DD)10枚	18,000円
定価合計	201,600円

クリーニングディスクサービス

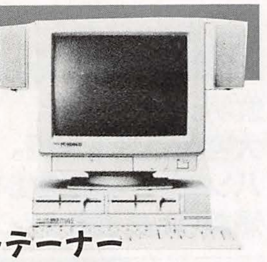
ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
9,000円×12回	ボーナス22,600円×2回
5,000円×18回	ボーナス22,500円×3回
3,000円×24回	ボーナス22,600円×4回
4,700円×36回	ボーナス　なし

黒ネコヤマト　1,000.—

保証メーカー1年+保険(1年〜2年) 1,4000— 3・4日(新田様)

PC-8801MA2



新登場

ザッツ・デジタル・エンターテーナー

プラン430 88MA2超お買得基本セット 40%引

品名	価格
PC-8801MA2	168,000円
4475N(0.31ミリ高解像度CRT、ノングレア処理)	99,800円
AFB-7(スピーカーシステム)	22,000円
MK-MOUSE(マウス)	7,500円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	315,300円

クリーニングディスクサービス

特価189,800円

月々	ボーナス
8,000円×18回	ボーナス21,200円×3回
5,000円×24回	ボーナス25,000円×4回
3,000円×36回	ボーナス20,700円×6回
4,600円×48回	ボーナス なし

プラン431 88MA2純正基本セット TELにて

品名	価格
PC-8801MA2	168,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ・回転台付)	118,000円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	304,000円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
9,000円×18回	ボーナス22,300円×3回
6,000円×24回	ボーナス22,000円×4回
3,000円×36回	ボーナス21,900円×6回
5,100円×48回	ボーナス なし

プラン432 88MA2純正お買得ワープロアートセット 42%引

品名	価格
PC-8801MA2	168,000円
PC-KD854(0.39ミリ高解像度CRT)	89,800円
PC-PR406H(80桁高速カラー熱転写プリンター)	94,800円
ユーカラart(ワープロソフト、グラフィック作成)	30,000円
MK-MOUSE(マウス)	7,500円
DS-20(縦型4段パソコンデスク)	38,000円
MT-2(マウステーブル)	5,500円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	452,080円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価262,000円

月々	ボーナス
8,000円×24回	ボーナス23,700円×4回
5,000円×36回	ボーナス19,300円×6回
3,000円×48回	ボーナス20,300円×8回
5,300円×60回	ボーナス なし

プラン433 88MA2多機能セット TELにて

品名	価格
PC-8801MA2	168,000円
CU-14CD(0.31ミリ高解像度CRT)	84,800円
AP-800PC(48ドット、カラー熱転写プリンター)	99,800円
Shogun2(ワープロ、データベース、表計算、通信)	34,800円
COMSTAR1212AT(1200bps モデム)	21,000円
MK-MOUSE(マウス)	7,500円
DS-20(縦型4段パソコンデスク)	38,000円
MT-2(マウステーブル)	5,500円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	477,880円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス28,400円×4回
6,000円×36回	ボーナス24,800円×6回
4,000円×48回	ボーナス23,200円×8回
6,500円×60回	ボーナス なし

プラン434 88MA2ミュージックアートセット TELにて

品名	価格
PC-8801MA2	168,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ・回転台付)	118,000円
PC-PR101TL2(80桁カラー熱転写プリンター)	83,800円
PS88-012-2W(ペイントツール、グラフィック作成)	15,000円
PS88-013-2W(インスタントミュージック)	14,000円
PC-8801-17(65536色表示、スーパーインポーズ)	49,800円
MK-MOUSE(マウス)	7,500円
DS-20(縦型4段パソコンデスク)	38,000円
MT-2(マウステーブル)	5,500円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	518,080円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス33,600円×4回
6,000円×36回	ボーナス28,400円×6回
4,000円×48回	ボーナス26,000円×8回
6,900円×60回	ボーナス なし

PC-8801FE



パソコンを自在に操る。子供達に必要なのは、そんな能力です。

新登場

プラン435 88FEお買得基本セット TELにて

品名	価格
PC-8801FE	129,000円
PC-KD854(0.39ミリ、高解像度CRT)	89,800円
ブランクディスケット3M(5インチ2D)10枚	17,000円
定価合計	235,800円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
9,000円×12回	ボーナス24,200円×2回
5,000円×18回	ボーナス23,600円×3回
3,000円×24回	ボーナス23,400円×4回
4,800円×36回	ボーナス なし

プラン436 88FE純正基本セット TELにて

品名	価格
PC-8801FE	129,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ・回転台付)	118,000円
PC-88D41-2W(N88 日本語BASICシステム)	16,000円
ブランクディスケット3M(5インチ2D)10枚	17,000円
定価合計	280,000円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
8,000円×18回	ボーナス25,100円×3回
5,000円×24回	ボーナス26,500円×4回
3,000円×36回	ボーナス21,800円×6回
5,200円×48回	ボーナス なし

プラン437 88FEお買得ワープロセット 43%引

品名	価格
PC-8801FE	129,000円
4475N(0.31ミリ高解像度CRT、ノングレア処理)	99,800円
PC-PR101TL2(80桁カラー熱転写プリンター)	83,800円
ユーカラmini(ワープロソフト)	9,800円
MK-MOUSE(マウス)	7,500円
ブランクディスケット3M(5インチ2D)10枚	17,000円
DS-20(縦型4段パソコンラック)	38,000円
MT-2(マウステーブル)	5,500円
A4カット紙100枚	480円
定価合計	390,880円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価219,800円

月々	ボーナス
9,000円×18回	ボーナス25,100円×3回
6,000円×24回	ボーナス24,100円×4回
3,000円×36回	ボーナス23,300円×6回
5,300円×48回	ボーナス なし

PC-88VA2

あなたの五感がパソコンでもっと熱くなる。だれもがカード感覚であやつれる88VA2・3。



プラン438 88VA2お買得基本セット TELにて

品名	価格
PC-88VA2(16ビットCPU搭載)	298,000円
PC-KD862(0.39ミリ高解像度CRT)	99,800円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	415,800円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
9,000円×24回	ボーナス26,200円×4回
5,000円×36回	ボーナス25,100円×6回
3,000円×48回	ボーナス24,800円×8回
5,900円×60回	ボーナス なし

プラン439 88VA2純正基本セット TELにて

品名	価格
PC-88VA2(16ビットCPU搭載)	298,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ・回転台付)	118,000円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	434,000円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス24,300円×4回
6,000円×36回	ボーナス22,000円×6回
4,000円×48回	ボーナス21,000円×8回
6,200円×60回	ボーナス なし

プラン440 88VA2ワープロアートセット TELにて

品名	価格
PC-88VA2(16ビットCPU搭載)	298,000円
PC-KD862(0.39ミリ高解像度CRT)	99,800円
PC-PR101TL2(80桁カラー熱転写プリンター)	83,800円
ユーカラVA(ワープロソフト、グラフィック作成)	36,000円
GT-1000(A7サイズ、ハンディカラーイメージスキャナー)	79,800円
#5220(スキャナー接続ケーブル)	7,500円
DS-20(縦型4段パソコンラック)	38,000円
MT-2(マウステーブル)	5,500円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
A4カット紙100枚	480円
定価合計	666,880円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス25,500円×6回
7,000円×48回	ボーナス24,300円×8回
5,000円×60回	ボーナス25,300円×10回
7,900円×72回	ボーナス なし

プラン441 88VA2お買得簡易ビジネスセット 34%引

品名	価格
PC-88VA2(16ビットCPU搭載)	298,000円
4475N(0.31ミリ高解像度CRT、ノングレア処理)	99,800円
PC-PR101TL2(80桁カラー熱転写プリンター)	83,800円
ユーカラVA(ワープロソフト、グラフィック作成)	36,000円
ユーカラチャート(表計算、グラフ作成)	24,000円
ユーカラCARD(カード型データベース、顧客管理に便利)	28,000円
PC-PR101TL-15(ピンフィーダ連続紙の給紙)	8,000円
PC-PR101TL-04(シートフィダー、カット紙の給紙)	18,000円
A4カット紙100枚	480円
10インチ連続紙500枚	2,000円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	616,080円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価403,000円

月々	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス27,800円×6回
5,000円×48回	ボーナス28,900円×8回
4,000円×60回	ボーナス25,100円×10回
7,000円×72回	ボーナス なし

PC-88VA3

プラン442 88VA3純正基本セット TELにて

品名	価格
PC-88VA3(16ビットCPU搭載)	398,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ・回転台付)	118,000円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	534,000円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス23,500円×6回
5,000円×48回	ボーナス25,500円×8回
3,000円×60回	ボーナス28,300円×10回
6,600円×72回	ボーナス なし

お申し込みは料金無料のフリーダイヤルで!!

0120-009898

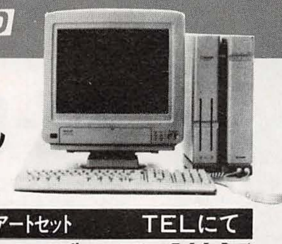
受付時間 AM9:30▶PM9:00

電話一本即納!

藤沢	0466(43)1775	静岡	0542(54)0696
札幌	011(771)4971	名古屋	052(581)4325
盛岡	0196(24)3172	大阪	06 (362) 5057
仙台	022(267)5371	広島	082(293)0811
新潟	0252(75)5076	福岡	092(481)0502
東京	03 (226) 9286	FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい。

X68000 ACE HD



アートの領域へ。
20MBハードディスクモデル
ますます洗練されたACE。

プラン452 X68000ACE HD 本格アートセット TELにて

品名	価格
CZ-611C(32ビットCPU68000搭載、20MB-HDD内蔵)	399.800円
CZ-601D(0.39ミリ、高解像度CRT、TV内蔵)	119.800円
AP-80EX(80桁、24ドット7色カラー熱転写プリンター)	64.800円
≠8226(プリンターケーブル)	8.800円
CZ-6VT1(カラーイメージユニット)	69.800円
Z's STAFF-PRO68K(グラフィック作成ツール)	58.000円
PRINTSHOP PRO68K(高機能ポップアートツール)	19.800円
DS-20(縦型4段パソコンデスク)	38.000円
MT-2(マウステーブル)	5.500円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18.000円
定価合計	802.780円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
14,000円×36回	ボーナス26.500円×6回
10,000円×48回	ボーナス25.800円×8回
8,000円×60回	ボーナス23.600円×10回
10,300円×72回	ボーナス なし

X68000 EXPERT



メインメモリ2MBの
余裕が、さらに
人にやさしくなった。

プラン457 X68000EXPERTミュージックセット TELにて

品名	価格
CZ-602C(32ビットCPU68000搭載、メインメモリー2MB)	356.000円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付き)	84.800円
AP-80EX(80桁、24ドット7色カラー熱転写プリンター)	64.800円
≠8226(プリンターケーブル)	8.800円
Music PRO68K (楽譜ワープロ&演奏用ツール)	18.800円
Sound-PRO68K(FM音源による音作りが楽しめる)	15.800円
Sampling-PRO68K(AD PCM機能を活かす高機能エディタ)	17.800円
AFB-7(アンプ内蔵、防磁型ミニスピーカー)	22.000円
DS-20(縦型4段パソコンデスク)	38.000円
MT-2(マウステーブル)	5.500円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18.000円
定価合計	650.780円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス33.000円×6回
8,000円×48回	ボーナス24.200円×8回
6,000円×60回	ボーナス24.200円×10回
8,600円×72回	ボーナス なし

プラン458 X68000EXPERTお買得アートセット TELにて

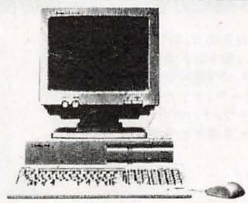
品名	価格
CZ-602C(32ビットCPU68000搭載、メインメモリー2MB)	356.000円
CZ-601D(0.39ミリ、高解像度CRT、TV内蔵)	119.800円
AP-80EX(80桁、24ドット7色カラー熱転写プリンター)	64.800円
≠8226(プリンターケーブル)	8.800円
Z's STAFF-PRO68K(グラフィック作成ツール)	58.000円
DS-20(縦型4段パソコンデスク)	38.000円
MT-2(マウステーブル)	5.500円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18.000円
定価合計	669.380円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
11,000円×36回	ボーナス2[illegible].600円×6回
8,000円×48回	ボーナス26.200円×8回
6,000円×60回	ボーナス25.900円×10回
8,900円×72回	ボーナス なし

X68000 PRO



おもとめやすさが、
高性能を
さらに身近な
ものにした。

プラン453 X68000PROお買得セット TELにて

品名	価格
CZ-652C(32ビットCPU68000搭載)	298.000円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付き)	84.800円
AP-80EX(80桁、24ドット7色カラー熱転写プリンター)	64.800円
≠8226(プリンターケーブル)	8.800円
DS-20(縦型4段パソコンデスク)	38.000円
MT-2(マウステーブル)	5.500円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18.000円
定価合計	518.380円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス25.000円×6回
5,000円×48回	ボーナス26.700円×8回
4,000円×60回	ボーナス23.300円×10回
6,800円×72回	ボーナス なし

プラン454 X68000PRO超お買得ミュージックセット TELにて

品名	価格
CZ-652C(32ビットCPU68000搭載)	298.000円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付き)	84.800円
AFB-7(アンプ内蔵、防磁型ミニスピーカー)	22.000円
Music-PRO68K(楽譜ワープロ&演奏用ツール)	18.800円
DS-20(縦型4段パソコンデスク)	38.000円
MT-2(マウステーブル)	5.500円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18.000円
定価合計	485.100円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
7,000円×36回	ボーナス27.300円×6回
5,000円×48回	ボーナス23.800円×8回
3,000円×60回	ボーナス26.800円×10回
6,400円×72回	ボーナス なし

X68000 PRO HD

プラン455 X68000PRO HD お買得ビジネスセット TELにて

品名	価格
CZ-662C(32ビットCPU68000搭載、40MB-HDD内蔵)	408.000円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付き)	84.800円
M-1724P(136桁、シリアルドット漢字プリンター)	148.000円
プリンターケーブル	6.800円
CARD PRO68K(データベースソフト、顧客・売上管理等に便利)	29.800円
DS-20(縦型4段パソコンデスク)	38.000円
MT-2(マウステーブル)	5.500円
15インチ連続紙500枚	2.400円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18.000円
定価合計	741.300円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
12,000円×36回	ボーナス27.400円×6回
9,000円×48回	ボーナス23.200円×8回
7,000円×60回	ボーナス22.400円×10回
9,200円×72回	ボーナス なし

プラン456 X68000PRO HD OS-9セット TELにて

品名	価格
CZ-662C(32ビットCPU68000搭載、40MB-HDD内蔵)	408.000円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付き)	84.800円
M-1024/2PX(80桁、シリアルドット漢字プリンター)	99.800円
プリンターケーブル	6.800円
CZ-219SS(OS-9/X68000、オペレーティングシステム)	29.800円
C&Professional pack(OS-9用C言語開発ツール)	58.000円
10インチ連続紙500枚	2.000円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18.000円
定価合計	707.200円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
13,000円×36回	ボーナス25.200円×6回
10,000円×48回	ボーナス20.100円×8回
7,000円×60回	ボーナス24.800円×10回
9,600円×72回	ボーナス なし

X68000 EXPERT HD

プラン459 X68000EXPERT HD お買得ワープロアートセット TELにて

品名	価格
CZ-612C(32ビットCPU68000搭載、40MB-HDD内蔵)	466.000円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付き)	84.800円
CZ-8PC3(80桁、24ドット7色カラー熱転写プリンター)	65.800円
EW(ワープロソフト)	38.000円
Z's STAFF-PRO68K(グラフィック作成ツール)	58.000円
PRINTSHOP PRO68K(高機能ポップアートツール)	19.800円
DS-20(縦型4段パソコンデスク)	38.000円
MT-2(マウステーブル)	5.500円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18.000円
定価合計	794.380円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
14,000円×36回	ボーナス34.400円×6回
11,000円×48回	ボーナス25.900円×8回
9,000円×60回	ボーナス22.700円×10回
11,000円×72回	ボーナス なし

プラン460 X68000EXPERT HD 本格アートセット TELにて

品名	価格
CZ-612C(32ビットCPU68000搭載、40MB-HDD内蔵)	466.000円
CZ-611D(0.31ミリ、高解像度CRT、TV内蔵)	145.000円
CZ-8PC4(80桁、48ドット7色カラー熱転写プリンター)	99.800円
GT-1000(A?サイズ、カラーハンディーイメージスキャナー)	79.800円
≠5220(スキャナー用専用ケーブル)	7.500円
Z's STAFF-PRO68K(グラフィック作成ツール)	58.000円
PSY-CRONE68K(3次元コンピュータグラフィックツール)	58.000円
DS-20(縦型4段パソコンデスク)	38.000円
MT-2(マウステーブル)	5.500円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18.000円
定価合計	976.080円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
17,000円×36回	ボーナス44.700円×6回
14,000円×48回	ボーナス29.900円×8回
11,000円×60回	ボーナス29.000円×10回
13,600円×72回	ボーナス なし

FM-TOWNS予約受付中

新歩人の情報ターミナル WAVE EYE

クレジット
金利大幅
ダウン!!

話題の新製品が全国どこでも電話で買える!!

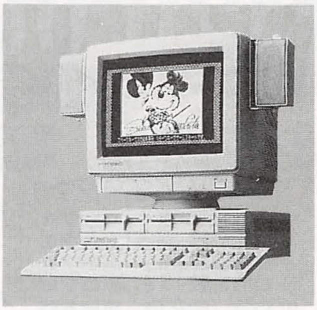
03(797)1221

COMPUTER BANK

JaDMA 安心と信頼のシステムで新時代を切り開く

PC-8801MA2/FE

こんどのPC-8801MA2・FE
この高性能・高機能が、僕たちの感性になる。



ステレオ12音源、デジタルサンプリング機能など、魅力のサウンド機能をはじめ、高速連文節変換日本語機能まで、

☆注文No. A-0411

NEC PC-8801MA2	¥168,000
NEC PC-KD863S(スピーカー付ディスプレイ)	¥118,000
標準価格合計	¥286,000
現金特別価格	~~¥286,000~~

大特価にて提供中

お支払例
①¥5,100×30回〔ボーナス〕¥21,000×5回
②¥9,100×18回〔ボーナス〕¥27,000×3回
¥8,600×30回〔ボーナス〕無し

やりたいことが山ほどできる、New PC-8801MA2。
テレビとつなげる本格パソコンPC-8801FE。

☆注文No. A-0412

NEC PC-8801FE	¥129,000
NEC PC-KD863S(スピーカー付ディスプレイ)	¥118,000
標準価格合計	¥247,000
現金特別価格	~~¥247,000~~

大特価にて提供中

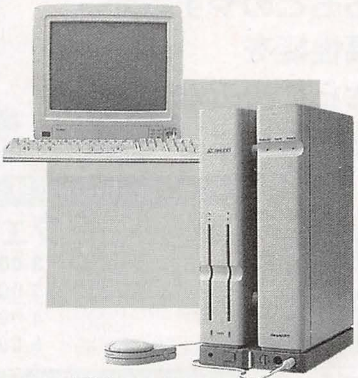
お支払例
①¥5,200×24回〔ボーナス〕¥23,000×4回
②¥9,000×16回〔ボーナス〕¥33,000×2回
③¥9,100×24回〔ボーナス〕無し

●どこよりもお得な高額下取り実施中!! ●今すぐお電話下さい!

X68000

"ついにベールが剝された!"68000CPU搭載。ひとつひとつのスペックに新鮮な驚きがある。未体験の機能美が創造力を刺激する。

- 機能美あふれるハイコンパクト設計。
- 32ビットへの移行がスムースに行える将来性を見越した68000CPUを採用。
- メインメモリは、大容量1Mバイトを標準装備（最大12Mバイト）。
- クロックは10MHzのハイスピード。
- アート心を躍らせるグラフィックスは、65,536色を最大512×512モードで同時発色の上、新開発スプライトICを採用して緻密でスムースな動きの本格G.Gが楽しめる。
- ステレオタイプの8オクターブ8重和音FM音源を採用し、L・R2チャンネルのオーディオ出力を使えば、ダイナミックなシンセサイザーサウンドの世界が拡がる。
- もちろんJIS第1・第2水準漢字は標準実装、日本語処理機能は強力。



☆注文No. A-0421

SHARP CZ-601C	¥319,800
SHARP CZ-601D	¥119,800
標準価格合計	¥439,600
現金特別価格	~~¥439,600~~

大特価にて提供中

☆注文No. A-0422

SHARP CZ-611C	¥399,800
SHARP CZ-601D	¥119,800
標準価格合計	¥519,600
現金特別価格	~~¥519,600~~

大特価にて提供中

☆注文No. A-0423

SHARP CZ-601C	¥319,800
SHARP CZ-601D	¥119,800
SHARP CZ-6STI(チルトスタンド)	¥5,800
標準価格合計	¥445,400
現金特別価格	~~¥445,400~~

大特価にて提供中

☆注文No. A-0424

SHARP CZ-611C	¥399,800
SHARP CZ-601D	¥119,800
SHARP CZ-6STI(チルトスタンド)	¥5,800
SHARP CZ-6VTI(カラーイメージユニット)	¥69,800
標準価格合計	¥595,200
現金特別価格	~~¥595,200~~

大特価にて提供中

当社はX68000 PRO SHOPです。

■周辺機器　大特価にて提供中

品番	品名・内容	定価
CZ-601D	15型カラーディスプレイテレビ	¥119,800
CZ-611D	15型カラーディスプレイテレビ	¥145,000
CZ-603D	14型カラーディスプレイ	¥84,800
CZ-6STI	601D・611D用チルトスタンド	¥5,800
CU-21CD	21型カラーディスプレイ	¥139,800
CZ-6TU	RGBシステムチューナー	¥35,800
BF-68PRO	601・611・603用CRTフィルター	¥19,800
CZ-6VTI	カラーイメージユニット	¥69,800

型番	品名・内容	定価
CZ-8NSI	カラーイメージスキャナ	¥188,000
CZ-6BNI	スキャナ用パラレルボード	¥29,800
CZ-6BE1A	1MB増設RAMボード(内蔵用)	¥38,000
CZ-6BE2	2MB増設RAMボード(内蔵用)	¥79,800
CZ-6BE4	4MB増設RAMボード(内蔵用)	¥138,000
CZ-6BUI	ユバーサルI/Oボード	¥39,800
CZ-6BGI	GP-IBボード	¥59,800
CZ-6BFI	増設用RS-232Cボード(2ch)	¥49,800

型番	品名・内容	定価
CZ-6BPI	数値演算プロセッサボード	¥79,800
CZ-6BCI	FAXボード	¥79,800
CZ-6BMI	MIDIボード	¥26,800
CZ-6EBI	拡張I/Oボックス(4スロット)	¥88,000
CZ-6PVI	カラービデオプリンタ	¥198,000
CZ-6BUI	ユバーサルI/Oボード	¥39,800
CZ-620H	ハードディスクユニット(20MB)	¥178,000
AN-160SP	アンプ内蔵スピーカーシステム(2本1組)	¥59,800

■ソフトウェア　大特価にて提供中

メーカー名	型番	品名・内容	定価
SHARP	CZ-212BS	BUSINESS PRO-68K	¥68,000
SHARP	CZ-220BS	DATA PRO-68K	¥58,000
SHARP	CZ-226BS	CARD PRO-68K	¥29,800
SHARP	CZ-214MS	SOUND PRO-68K	¥15,800
SHARP	CZ-213MS	MUSIC PRO-68K	¥18,800
SHARP	CZ-215MS	Sampling PRO-68K	¥17,800

メーカー名	型番	品名・内容	定価
SHARP	CZ-237MS	Musicstudio PRO-68K	¥25,800
SHARP	CZ-247MS	MUSIC PRO-68K〔MIDI〕	近日発売
SHARP	CZ-221HS	NEW Print Shop PRO-68K	¥19,800
SHARP	CZ-223CS	Communication PRO-68K	¥19,800
SHARP	CZ-211LS	C compiler PRO-68K	¥39,800
SHARP	CZ-219SS	OS-9/6800	¥29,800

メーカー名	型名	品名・内容	定価
SHARP	CZ-231AS	フルスロットル	¥8,800
SHARP	CZ-232AS	熱血高校ドッジボール部	¥7,800
SHARP	CZ-218AS	沙羅曼蛇	¥8,800
電波新聞社		ドラゴンスピリット	¥8,800
テクノソフト		サンダーフォースII	¥9,800
ツァイト		Z'sSTAFF PRO-68K	¥58,000

●どこよりもお得な高額下取り実施中!! ●今すぐお電話下さい!

●どんな問い合わせにも親切に対応いたします。



C.B.クラブ

当社で商品をお買い上げの方全員に、C.B.クラブカードを無料でお送り致します。このカードをお持ちの方なら次の買い換え時や、周辺機器の購入時に会員特別価格でご購入になれます。

●コンピュータを売りたい方、査定をご希望の方、その他買取りに関するご相談は●

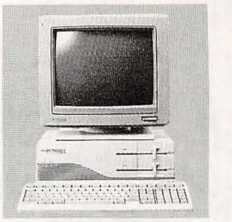
買取り専用デスク　03(797)1231

Let's CALL

高額下取りセール実施中!!今すぐお電話下さい。

03(797)1221

PC-9801RX2



高速・大容量化で、高度なビジネスニーズに応えるオフィスの新・標準機。

■80286(12MHz・メモリアクセスノーウェスト)により処理スピードを高速化。
■640Kバイトのユーザーズメモリを標準装備。最大11、6MKバイトまで内蔵可能。
■EMS機能により日本語MS-DOS(Ver3.3)のもとで640Kバイトを越えるメモリを使用可能。
■3種類のカスタムVLSIの採用により小型・低消費電力化を実現。
■EGC(Enchanced Graphic Charger)を搭載しグラフィックスの高速表示を実現。

☆注文No. A-0402

NEC PC-9801RX2	¥398,000
SHARP CU-14ED	¥79,800
標準価格合計	¥477,800
現金特別価格	**¥347,800**

お支払例
①**¥5,100**×60回〔ボーナス〕¥14,000×10回
②**¥9,000**×30回〔ボーナス〕¥26,000×5回
③**¥8,000**×48回〔ボーナス〕無し

●どこよりもお得な高額下取り実施中!! ●今すぐお電話下さい!



☆注文No. A-0434
「つくる時代」のお手ごろ価格高性能マシン。
SONY HB-F1XDmkⅡ ¥49,800
現金特別価格 —— ~~¥49,800~~
大特価にて提供中
お支払例
①**¥7,400**×6回〔ボーナス〕無し
②**¥3,800**×12回〔ボーナス〕無し



☆注文No. A-0435
あそぶ時代からつくる時代へ。
ゲームデザイン・パソコン登場。
SONY HB-F1XDJ ¥69,800
現金特別価格 —— ~~¥69,800~~
大特価にて提供中
お支払例
①**¥6,300**×10回〔ボーナス〕無し
②**¥3,300**×20回〔ボーナス〕無し



☆注文No. A-0437
SANYO PHC-70FD ¥54,800
現金特別価格 —— ~~¥54,800~~
大特価にて提供中
お支払例
①**¥5,300**×10回〔ボーナス〕無し
②**¥3,100**×18回〔ボーナス〕無し



☆注文No. A-0438
National FS-A1WX ¥69,800
現金特別価格 —— ~~¥69,800~~
大特価にて提供中
お支払例
①**¥6,300**×10回〔ボーナス〕無し
①**¥3,300**×20回〔ボーナス〕無し

中古在庫リスト

NEC

本体

品名	定価	価格
PC-8801+01(漢字ROM付)	¥266,000➡	¥ 18,000
PC-8801MKⅡ/30	¥275,000➡	¥ 48,000
PC-8801MKⅡFR/30	¥178,000➡	¥ 78,000
PC-8801MKⅡMR	¥238,000➡	¥ 80,000
PC-8801FH/30	¥168,000➡	¥ 88,000
PC-8801MH	¥208,000➡	¥ 92,000
PC-9801+01(漢字ROM付)	¥338,000➡	¥ 38,000
PC-9810E+01(漢字ROM付)	¥245,000➡	¥ 68,000
PC-9801M2	¥415,000➡	¥152,000
PC-9801U2	¥298,000➡	¥ 78,000
PC-9801UV2	¥318,000➡	¥158,000

ディスプレイ

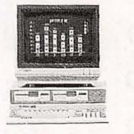
品名	定価	価格
PC-8048(12″カラー800文字)	¥ 59,800➡	¥ 15,000
PC-8049(12″カラー2000文字)	¥158,000➡	¥ 20,000
PC-8853N(14″カラー4050文字)	¥168,000➡	¥ 58,000
PC-KD351(14″カラー2000文字)	¥ 99,800➡	¥ 25,000
PC-KD551(14″カラー4050文字)	¥118,000➡	¥ 48,000
PC-KD854 新品	¥ 89,800➡	¥ 58,000
N5913(14″カラー4050文字)	¥165,000➡	¥ 68,000

ディスクドライブ・プリンタ・他

品名	定価	価格
PC-80S31(5″2D、2ドライブ)	¥168,000➡	¥ 35,000
PC-9831-4W(5″2DD、2ドライブ)	¥198,000➡	¥ 32,000
PC-9831-UW2(3.5″2DD、2ドライブ)	¥120,000➡	¥ 32,000
PC-98H33(10MBハードディスク)	¥288,000➡	¥ 52,000
PC-8024(10″ドットフリンタ)	¥128,000➡	¥ 22,000
PC-PR103(10″ドットフリンタ)	¥ 89,800➡	¥ 15,000
PC-PR104(10″24ドット漢字フリンタ) 新品同様	¥148,000➡	¥ 38,000
PC-PR101T(10″24ドット漢字カラー熱転写フリンタ)	¥108,000➡	¥ 42,000
PC-PR201T(15″24ドット漢字カラー熱転写フリンタ)	¥170,000➡	¥ 58,000
PC-2081(データレコーダ) 新品同様	¥ 16,800➡	¥ 5,000
PC-8001MKⅡ-01(8001MKⅡ用漢字ROM、8801も可) 新品	¥ 32,000➡	¥ 10,000

＊NEC PCシリーズ用周辺器 新品特価コーナー＊

品名	定価	価格
和知電子/MKマウス(98シリーズ用バスマウス) 新品	¥ 9,500➡	¥ 4,500
和知電子/MK-1500(98シリーズ用マウスインターフェイス) 新品	¥ 15,000➡	¥ 10,200
和知電子/MKマウスⅡ(88シリーズ/MSX/FMAV用バスマウス) 新品	¥ 7,800➡	¥ 5,200
MELCO/HC-U2(98シリーズ128KB RAM・内部増設用) 新品	¥ 8,000➡	¥ 6,900
SNE/SNE-2N(98シリーズ用 5.2HD×2ディスクドライブ、NEC純正ドライブ使用) 新品	¥ 99,800➡	¥ 59,800
SNE/SNE-3(98シリーズ用 3.5″2HD×2ディスクドライブ、NEC純正ドライブ使用) 新品	¥ 99,800➡	¥ 42,000
SNE/SNE-mini3(98シリーズ用 3.5″2HD×1ディスクドライブ、NEC純正ドライブ使用) 新品	¥ 39,800➡	¥ 26,000
SNE/INTER-8(98シリーズ用 1MB FDDインターフェイス) 新品	¥ 24,800➡	¥ 15,000
SNE/サウンドオーケストラ(98シリーズ用 高機能FM音源ボード) 新品	¥ 29,800➡	¥ 19,800
TEAC/FD-55BR(PC-8801MKⅡ 内蔵増設用FDD) 新品	¥ 60,000➡	¥ 22,800



NEC
PC-8801MKⅡMR
¥238,000➡**¥80,000**
PC-8801MH
¥208,000➡**¥92,000**



NEC
PC-9801U2
¥298,000➡**¥ 78,000**
PC-9801UV2
¥318,000➡**¥158,000**



SHARP
CZ-880CB
(X-1Turbo Z本体)
¥218,000➡**¥74,800**
CZ-880DB 新品同様
¥109,800➡**¥85,000**
セット価格
¥327,800➡**¥159,800**
(CZ-133SFプレゼント中)

SHARP

品名	定価	価格
CZ-812C(X-1F model 20)	¥139,800➡	¥ 32,000
CZ-820C(X-1G model 10)	¥ 69,800➡	¥ 9,000
CZ-822C(X-1G model 30)	¥118,000➡	¥ 38,000
CZ-830C(X-1Twin)	¥ 99,800➡	¥ 48,000
CZ-850C(X-1Turbo model 10)	¥168,000➡	¥ 22,000
MZ-2521(MZ-2500model 30)	¥198,000➡	¥ 48,000
CZ-880DGY(15″カラー4050文字RGBTV)	¥109,800➡	¥ 64,800
MZ-1D22(14″カラー4050文字)	¥108,000➡	¥ 45,000
12M-314C(12″カラー4050文字)	¥128,000➡	¥ 42,000
CZ-81P(ミニサイズフリンタ)	¥ 34,800➡	¥ 10,000
CZ-8PD2(10″ドットフリンタ)	¥ 79,800➡	¥ 28,000
CZ-8PK6(15″24ドット漢字フリンタ) 新品	¥159,000➡	¥ 69,800

＊SHARP X-1シリーズ特選極上品コーナー＊

品名	定価	価格
CZ-820CE(X-1G/10) 新品同様	¥ 69,800➡	¥ 9,800
CZ-822CB(X-1G/30) 特選極上品	¥118,000➡	¥ 49,800
CZ-822C+CZ-822D(X-1G/30セット) 特選極上品	¥197,800➡	¥ 79,800

＊SHARP ディスプレイ特選極上品コーナー＊

品名	定価	価格
CU-14G(14″カラー2000文字) 新品	¥ 49,800➡	¥ 29,800
CU-14ED(14″カラー4050/2000文字) 新品	¥ 79,800➡	¥ 49,800
CZ-820D(14″カラー2000文字RGBTV) 新品同様	¥ 79,800➡	¥ 39,800
CZ-880DB(15″カラー4050文字RGBTV) 新品同様	¥109,800➡	¥ 85,000

富士通

品名	定価	価格
MB25010(FM7)	¥126,000➡	¥ 12,000
MB25015(FM new7)	¥ 99,800➡	¥ 12,000
MB25250(FM-77D2)	¥228,000➡	¥ 32,000
MB25255(FM-77L2)	¥193,000➡	¥ 38,000
MB25260(FM-77L4)	¥238,000➡	¥ 42,000
FM77AV-2	¥158,000➡	¥ 48,000
FM77AV20-2	¥168,000➡	¥ 50,000
FM77AV40	¥228,000➡	¥ 68,000
MB25420(FM16βFD)	¥425,000➡	¥ 95,000

その他メーカー各種

品名	定価	価格
EPSON/TF-20(PC対応5″2D、2ドライブ)	¥142,000➡	¥ 30,000
EPSON/RP-80F/TⅡK(80桁漢字ドットフリンタ)	¥129,000➡	¥ 28,000
EPSON/GT-3000(カラーイメージスキャナ)	¥198,000➡	¥ 62,000
精工舎/SP-800M(PC対応ドットフリンタ)	¥ 64,800➡	¥ 12,000
精工舎/SL-80MK(PC対応24ドット漢字フリンタ)	¥118,000➡	¥ 42,000
OMRON/MD1200A2(300/1200bps全二重モデム) 新品限定品	¥ 24,800➡	¥ 16,800
OMRON/MD2400A(300/1200/2400bps全二重モデム) 新品限定品	¥ 59,800➡	¥ 32,800
OMRON/MD2400F(300/1200/2400bps全二重モデム) 新品限定品	¥ 59,800➡	¥ 48,500
他MSX/MSX2本体各種		¥10,000～
他ディスプレイ各種		¥12,000～
他データレコーダ各種		¥ 5,500～

その他各種在庫をとりそろえております。御気軽にお問い合せ下さい。

全商品保証書付 製品にはすべてメーカー保証がついています。

高額下取り 少ない予算で買い換えもラクラク。

頭金なしクレジット 学生の方でも保証人なしでOK。

ボーナス一括払い 商品は即お手元へ、お支払いはボーナス時に。

全国無料配送 お買上1万円以上、配達料はいただきません。

日曜配達可 留守の多い方でも安心です。

代金引換えシステム 商品到着時の代金支払いでOK。

レンタル・リースもOK 事業所のさまざまなご要望に最適。

●電話一本で高額下取り、即商品はお手元へ!
●あなたの不要になったパソコンを電話一本で査定し買取ります。
●掲載の商品以外も取り扱っておりますのでお気軽にお電話下さい。

▼本社注文デスク
03(797)1221
コンピュータバンク

株式会社パシフィックコンピュータバンク 〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル 営業時間/AM9:30～PM9:30 年中無休

●4月1日以降の御注文につきましては別途消費税がかかります。

注目!!
夏のボーナス一括払いOK!!
手数料(金利)無料!
(7月末支払い、ご利用下さい。)

またまた秋葉原でおなじみの

3/10〜4/10

●お近くの方はお立
●本体単品で特価
●ビジネスソフト定

特 報!!
中古パソコンの現金買取、下取OK.!!
(差額は低金利クレジットをご利用下さい)

NEC

Cu-14CD(シャープ・0.31㎜ピッチ、4050文字、アートボード対応)
(88シリーズお買上げの方に ジョイカードをプレゼントいたします。)

送料¥2.000

PC-88VA2/VA3/MA2/FE

(A Bセットを PC-88VA3(¥398.000)に変更の場合¥65.000加算して下さい)



Ⓐセット:PC-88VA2+PC-KD863S(W)+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種… 定価¥416.000▶特価¥285,000
Ⓑセット:PC-88VA2+CU-14BD+MD-2HD(10枚)+ソフト12種…… 定価¥362.800▶特価¥246,000
Ⓒセット:PC-8801MA2+PC-KD863S(W)+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種… 定価¥286.000▶特価¥195,000
Ⓓセット:PC-8801MA2+CU-14BD+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種…… 定価¥232.800▶特価¥153,000
Ⓔセット:PC-8801FE+PC-KD863S(W)+MD-2D(10枚)+ゲームソフト12種… 定価¥247.000▶特価¥168,000
Ⓕセット:PC-8801FE+ CU-14BD +MD-2D(10枚)+ゲームソフト12種… 定価¥193.800▶特価¥125,000

B、D、Fのモニターを
① 4475N(トムソン)(定価¥ 99.800)に変更の場合¥ 3.000
② Cu-14CD (定価¥ 84.800)に変更の場合¥13.000
③ PC-KD854N (定価¥ 84.800)に変更の場合¥13.000
④ PC-KD853N (定価¥118.000)に変更の場合¥36.000
⑤ PC-KD862 (定価¥ 99.800)に変更の場合¥29.000
⑥ PC-KD863G (定価¥138.000)に変更の場合¥50.000
⑦ PC-TV353 (定価¥110.000)に変更の場合¥31.000
⑧ PC-TV454 (定価¥138.000)に変更の場合¥50.000
⑨ PC-TV455 (定価¥168.000)に変更の場合¥67.000
を加算して下さい。

●ミュージックインターフェースボード(PC-8801-10)‥定価¥ 28.000▶特価¥ 23,000
●サウンドボードII(PC-8801-23/24)……定価¥ 39.800▶特価¥ 32,500
●マウス(MKII、SR以降のPC-88用)……定価¥ 7.800▶特価¥ 4,500

プリンターセット

全セットにケーブル、用紙付
※送料¥1.000

Ⓐセット:PC-PR201H3(NEC)……定価¥225.000▶特価¥156,000
Ⓑセット:PC-PR201V2(NEC)……定価¥298.000▶特価¥198,000
Ⓒセット:PC-PR201G(NEC)……定価¥158.000▶特価¥ 94,000
Ⓓセット:PC-PR101E2(NEC)……特価¥ 89.800▶特価¥ 65,000
Ⓔセット:PC-PR101TL2(NEC)……定価¥ 83.800▶特価¥ 52,000
Ⓕセット:PC-PR201TH(NEC)……定価¥145.000▶特価¥ 85,000
Ⓖセット:PC-406HS(NEC)……定価¥138.000▶特価¥100,000
Ⓗセット:PC-PR406H(NEC)……定価¥ 94.800▶特価¥ 54,000
Ⓘセット:NM-9950II(NEC)……定価¥245.000▶特価¥109,000
Ⓙセット:NM-9700(NEC)……定価¥163.000▶特価¥ 79,000
Ⓚセット:AP-550PCセット(エプソン)……定価¥ 69.800▶特価¥ 47,000
Ⓛセット:AP-800PCセット(エプソン)……定価¥ 99.800▶特価¥ 67,000
Ⓜセット:VP-135EX(PC)(エプソン)……定価¥102.000▶特価¥ 69,000
Ⓝセット:VP-800PCセット(エプソン)……定価¥124.000▶特価¥ 77,000
Ⓞセット:VP-1000PCセット(エプソン)……定価¥154.000▶特価¥ 89,000
Ⓟセット:HG-800PCセット(エプソン)……定価¥168.000▶特価¥125,000
Ⓠセット:TX-24CL(スター)……定価¥69.800▶特価¥ 46,000
Ⓡセット:AR-2415(スター)……定価¥144.000▶特価¥ 63,000
Ⓢセット:CZ-8PC2(シャープ)……定価¥ 69.800▶特価¥ 44,000
Ⓣセット:CZ-8PC3(シャープ)……定価¥ 65.800▶特価¥P&A大特価
Ⓤセット:CZ-8PK8(シャープ)……定価¥152.000▶特価¥P&A超特価 TEL下さい。
Ⓥセット:FMPR204B(富士通)……定価¥ 80.000▶特価¥ 55,000

アフターサービス万全
全商品保証付 専門の担当者がお客様の立場で対応します。
初期不良、輸送トラブルetc.
万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます。

●定休日/毎週水曜日=第3水曜・木曜は連休とさせていただきます(祭日の場合は翌日になります)

(送料¥2.000)
RA2/RA5

NEC

PC-9801LV21(送料¥1.000)
定価¥345.000▶特価¥248,000

PC-9801VM11/RX/UX/UV/CV/RA



Ⓐセット:PC-9801VM11+4475N(トムソン)+マウス+MD-2HD(10枚)+ゲーム‥定価¥428.800▶特価¥268,000
Ⓑセット:PC-9801RX2+4475N(トムソン)+マウス+MD-2HD(10枚)+ゲーム‥定価¥497.000▶特価¥315,000
Ⓒセット:PC-9801RX4+4475N(トムソン)+マウス+MD-2HD(10枚)+ゲーム‥定価¥665.880▶特価¥438,000
Ⓓセット:PC-9801UX21+4475N(トムソン)+マウス+MD-2HD(5枚)+ゲーム…定価¥447.800▶特価¥286,000
Ⓔセット:PC-9801UV11+4475N(トムソン)+マウス+MF-2HD(5枚)+ゲーム……定価¥364.800▶特価¥223,000
Ⓕセット:PC-9801CV21+マウス+MF-2HD(5枚)……定価¥355.000▶特価¥230,000
Ⓖセット:PC-9801RA2+4475N(トムソン)+マウス+MD-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥597.800▶特価¥385,000
Ⓗセット:PC-9801RA5+4475N(トムソン)+マウス+MD-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥835.800▶特価¥565,000

EPSON PC-286 SERIES

Ⓐセット:PC-286VE-STD+4475N(トムソン)+マウス+MD-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥296.800▶特価¥237,000
Ⓑセット:PC-286VE-H20+4475N(トムソン)+マウス+MD-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥522.800▶特価¥340,000
Ⓒセット:PC-286US-STD+4475N(トムソン)+マウス+MF-2HD(5枚)+ゲーム……定価¥367.000▶特価¥233,000
Ⓓセット:PC-286X-STD+4475N(トムソン)+マウス+MD-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥537.800▶特価¥353,000
Ⓔセット:PC-286VS-STD+4475N(トムソン)+マウス+MD-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥487.800▶特価¥328,000

98シリーズ、286シリーズのモニターを
① CU-14CD (定価¥ 84.800)に変更の場合¥ 9.000
② PC-KD854N (定価¥ 84.800)に変更の場合¥14.000
③ PC-KD853N (定価¥118.000)に変更の場合¥38.000
④ PC-KD871 (定価¥158.000)に変更の場合¥62.000
⑤ PC-TV353 (定価¥110.000)に変更の場合¥33.000
⑥ PC-TV454 (定価¥138.000)に変更の場合¥50.000
⑦ PC-TV455 (定価¥158.000)に変更の場合¥68.000
⑧ N-5913L (定価¥138.000)に変更の場合¥50.000
⑨ PC-286CD (定価¥ 94.800)に変更の場合¥18.000
加算して下さい。

ソフトコーナー 23%off

(郵送料¥1.000)

	ソフト	定価	特価
PC-8801用	●P-1	定価¥40.000	▶特価¥28,000
	●SHOGUN 2	定価¥34.800	▶特価¥25,000
	●ユーカラVA	定価¥36.000	▶特価¥25,000
	●ユーカラart	定価¥30.000	▶特価¥21,000
	●Z'S STAFF Kid VA	定価¥28.000	▶特価¥21,000
	●Z'S STAFF Kid88	定価¥25.000	▶特価¥19,000
	●アニメフレーマー	定価¥28.000	▶特価¥21,600
X-1シリーズ用	●SHOGUN	定価¥34.800	▶特価¥25,000
	●SAMURAI	定価¥19.800	▶特価¥15,200
PC-9801用	●桐 Ver.2	定価¥98.000	▶特価¥75,000
	●ロータス1・2・3	定価¥98.000	▶特価¥64,000
	●NINJA2	定価¥39.800	▶特価¥28,600
	●新・松	定価¥58.000	▶特価¥44,600
	●一太郎 Ver.3	定価¥58.000	▶特価¥38,000
	●花子	定価¥58.000	▶特価¥42,000
X68000用	●Z'S STAFF PRO68K	定価¥58.000	▶特価¥42,000
	●Cコンパイラ PRO68K	定価¥39.800	▶特価¥31,800
	●KAMIKAZE(神風)	定価¥68.000	▶特価¥49,000
	●C-TRACE 68	定価¥68.000	▶特価¥52,000

P&Aがズバリ超特価セールでご奉仕!!

寄り下さい。専門係員が説明いたします。
で受付します。詳しくは電話にてお問合せ下さい。
価の20%引きOK！TELください。

超低金利クレジットOK!!1回〜60回払いまでOK!!

全国通販

★頭金なし！
★即日発送

ジョイスティック
XE-1pro
定価￥9,500▶特価￥7,800

★ステレオFM音源ボード(CZ-8BS1)
定価￥23,800▶P&A超特価
TEL下さい！　送料￥1,000

SHARP

(X68000セットでお買上げの方に、ドラゴンスピリッツ￥8,800とゲームをプレゼント！)

X68000 EXPERT PRO NEW　送料￥2,000

Ⓐセット：X68000EXPERT(CZ-602C＋CZ-611D)＋M-2HD(10枚)＋ゲーム
……定価￥501,000▶特価(価格は、お電話下さい。)
Ⓑセット：X68000EXPERT(CZ-612C＋CZ-611D)＋M-2HD(10枚)＋ゲーム
……定価￥611,000▶特価(価格は、お電話下さい。)
Ⓒセット：X68000PRO(CY-652C＋CZ-611D)＋M-2HD(10枚)＋ゲーム
……定価￥443,000▶特価(価格は、お電話下さい。)
Ⓓセット：X68000PRO(CZ-662C＋CZ-611D)＋M-2HD(10枚)＋ゲーム
……定価￥553,000▶特価(価格は、お電話下さい。)
※Ⓐ〜Ⓒのモニターを Cu-21CD(￥139,800)、CZ-603D(￥84,800)に変更の場合も特価で販売しております。TEL下さい。

X-1ターボZⅢ/ZⅡ/Z
(セットでお買上げの方に、ディスケット10枚ジョイカード、ゲーム3種、プレゼント)

Ⓐセット：X-1ターボZⅢ(CZ-888C＋CZ-860D)
……定価￥269,600➡価格はお電話下さい。

12回	?	24回	?	36回	?	48回	?	60回	?

Ⓑセット：X-1ターボZⅡ(CZ-881C＋CZ-880D)
……定価￥289,600➡特価￥182,000
Ⓒセット：X-1ターボZ(CZ-880C＋CZ-880D)
……定価￥327,800➡特価￥158,000

X-1TWIN/G
(セットでお買上げの方に、ディスケット10枚、ジョイカード、ゲーム3種、パソコンラックⒶ3段をプレゼント)

Ⓐセット：X-1twin(CZ-830C＋CZ-820D)……定価￥179,600➡特価￥84,000
Ⓑセット：X-1Gモデル30(CZ-822C＋CZ-820D)…定価￥197,800➡特価￥72,000

ワープロ(送料￥1,000)

Ⓐ N E C：文豪7HG……定価￥198,000▶特価￥138,000
Ⓑ N E C：文豪5HG……定価￥148,000▶特価￥103,000
Ⓒ富士通：オアシス30AFⅢ……定価￥228,000▶特価￥153,000
Ⓓ富士通：F-ROM11D……定価￥138,000▶特価￥92,000
Ⓔナショナル：U1-P501……定価￥165,000▶特価￥123,000
Ⓕ東芝：RUPO90FX……定価￥168,000▶特価￥119,000
Ⓖ東芝：RUPO90HX……定価￥198,000▶特価￥138,000
Ⓗ東芝：RUPO100F……定価￥168,000▶特価￥119,000
Ⓘキャノン：a-3スーパー……定価￥148,000▶特価￥104,000
Ⓙキャノン：a-330……定価￥218,000▶特価￥154,000

フロッピーディスク(I/Fカード、ケーブル、MD-2D(10枚)システムディスク付)　送料￥1,000

Ⓐセット：MB-27611(富士通)……定価￥142,800▶特価￥67,000
Ⓑセット：LFD-550FM/PC(ロジテック)……定価￥142,800▶特価￥64,000

ハードディスクコーナー(送料￥1,000)

20M
Ⓐ Little B(緑電子)(I/F付)……定価￥128,500▶特価￥83,000
Ⓑ LB20-286L(緑電子)(286用)……定価￥138,000▶特価￥105,000
Ⓒ HD-202(ウインテク)……定価￥98,000▶特価￥62,000
Ⓓ R2 JR(ウインテク)……定価￥125,000▶特価￥84,000
Ⓔ ITH-320S(アイテック)……定価￥125,000▶特価￥82,000
Ⓕ MC-20EX(アイシーエム)……定価￥128,000▶特価￥88,000
Ⓖ CRC-HD2A(コンピュータリサーチ)……定価￥89,800▶特価￥58,000

40M
Ⓐ Little B4(緑電子)(I/F付)……定価￥192,500▶特価￥125,000
Ⓑ HD-404HS(ウインテク)……定価￥138,000▶特価￥110,000
Ⓒ IT-MJ4(アイテック)……定価￥128,000▶特価￥97,000
Ⓓ IT-MJ4-2(アイテック)……定価￥118,000▶特価￥90,000
Ⓔ IT-MJ4-C(アイテック)……定価￥143,000▶特価￥108,000
Ⓕ SP-340(スナッパー)……定価￥125,000▶特価￥93,000
Ⓖ ITH-540HS(アイテック)……定価￥188,000▶特価￥110,000
Ⓗ MC-40S(アイシーエム)……定価￥188,000▶特価￥133,000
Ⓘ CRC-HD4A(コンピュータリサーチ)……定価￥129,800▶特価￥88,000

★FM音源カート(MB-22459)(送料￥500)
定価￥18,000▶超特価￥11,500　(郵送料￥2,000)

富士通 FM-77AV40SX/40EX

Ⓐセット：FM-77AV40SX＋FMTV-155＋MF-2DD(5枚)＋ゲーム3種
定価￥316,000▶特価￥198,000
Ⓑセット：FM-77AV40SX＋FMDPC232D＋MF-2DD(5枚)＋ゲーム3種
定価￥267,800▶特価￥188,000
NEW
Ⓒセット：FM-77AV40EX＋FMTV-154＋MF-2DD(5枚)＋ゲーム3種
定価￥306,000▶特価￥148,000

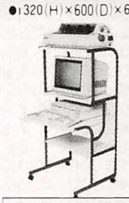
FM77AV 20EX

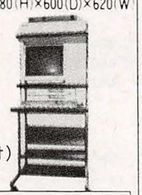
Ⓐセット：FM77AV20EX＋FMTV-152＋MF-2DD(5枚)＋ゲーム3種……定価￥217,800▶特価￥113,000
①FMLR-354(漢字プリンター15)
定価￥178,000▶特価￥137,000
②FMPR-101B(熱配置プリンター)
……定価￥50,000▶特価￥40,000
(①、②ケーブル、用紙、サービス)
③FMAV-401(ステレオミュージックボックス)
定価￥58,000▶特価￥44,000

P&A 特選パソコンラック(送料無料)

●875(H)×580(D)×610(W)
移動自由(キャスター付)

Ⓐ3段￥9,000

●1320(H)×600(D)×630(W)
移動自由(キャスター付)

Ⓑ4段￥12,000

●1280(H)×600(D)×620(W)
移動自由(キャスター付)

Ⓒ5段￥16,500

周辺機器コーナー HD、スキャナ、プロッター、(送料￥1,000)

Ⓐ PC-IN503G(NEC)(イメージスキャナ)……定価￥145,000➡特価￥111,000
Ⓑ GT-4000(エプソン)(カラーイメージスキャナ)…定価￥198,000➡特価￥149,000
Ⓒ GT-100V(エプソン)(ハンディイメージスキャナ)…定価￥44,800➡特価￥36,000
Ⓓ HWS-10(HAL研)(ワイドスキャナー98)……定価￥34,800➡特価￥26,000
Ⓔ DXY-1200(ローランド)(プロッタ)……定価￥158,000➡特価￥119,000
Ⓕ DXY-1300(ローランド)(プロッタ)……定価￥228,000➡特価￥172,000
Ⓖ MD-2400F(オムロン)(モデム)……定価￥59,800➡特価￥42,000
Ⓗ 2424AT/4(NEC)(モデム)……定価￥50,900➡特価￥38,000
Ⓘ 2424AT/5(NEC)(モデム)……定価￥66,000➡特価￥50,000
Ⓙ PV-A2400MNP(アイワ)(モデム)……定価￥59,800➡特価￥44,000

通信販売お申し込みのご案内

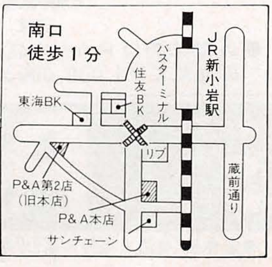
[現金一括でお申し込みの方]
●商品名およびお客様の住所・氏名・電話番号をご記入の上、代金を当社まで、現金書留でお送りください。(プリンター・フロッピーの場合、本体使用機種名を明記のこと)
[銀行振込でお申し込みの方]
●銀行振込ご希望の方は必ずお振込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品名等をお知らせください。
(電信扱いでお振込み下さい。)

〔振込先〕東海銀行　新小岩支店
㊟No.620618　㈱ピー・アンド・エー

[クレジットでお申し込みの方]
●電話にてお申し込みください。クレジット申し込み用紙をお送りいたしますので、ご記入の上、当社までお送りください。
●現金特別価格でクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。
●1回〜60回払いまで出来ます。但し、1回のお支払い額は3,000円以上。

超低金利クレジット率

回数	1	3	6	10	12	15	18	24	36	48	60
利率(%)	1.5	2.0	3.0	4.5	4.5	7.5	9.0	9.5	13	17	22



●マイコン
●ビデオ
●ビデオテープ

P&A

株式会社ピー・アンド・エー
〒124 東京都葛飾区新小岩2丁目1番地19号
☎03-651-0148(代)　FAX.03-651-0141

●営業時間 AM11:00〜PM9:00
日・祭日も受付けます。
(但しPM8:00迄)

中古パソコンはP＆Aにおまかせ!!

中古その場で 高価 現金買取り 高価 下取りOK!!

電話一本ですぐ買える！
03-651-1884

■まずはお電話下さい。■下取り・買取りで、お急ぎの方は、直接当社に来店、または宅急便にてお送り下さい。

☎03-651-1884
FAX.03-651-0141

買取り価格……完動品・箱/マニュアル/付属品付の価格です。
中古販売………3ヶ月保証付

●最新の在庫情報・価格はお電話にてお問い合せください。

●下記は2 /20現在の価格です。


NECセット
PC-9801UV11
PC-KD854
¥189,000


NECセット
PC-8801FH30
CU-14BD(新品)
¥115,000


NECセット
PC-8801SR
CU-14BD(新品)
¥105,000

NEW
SHARP
X-1ターボIII
CZ-870C
CZ-870D
¥98,000


SHARP
X-1Gモデル30
CZ-822C
CZ-820D
¥58,000



富士通セット
FM-77AV40
FMTV-154
¥95,000


SHARP
X68000セット
CZ-600C
CZ-600D
¥238,000

中古機種名	買取り価格	販売価格
パソコン本体		
PC-9801VX21	¥200,000	¥230,000
VM21	¥160,000	¥185,000
VF2	¥ 70,000	¥ 95,000
9801UX21	¥180,000	¥200,000
UV2	¥120,000	¥130,000
PC-9801E(漢付)	¥ 30,000	¥ 50,000
PC-8801VA	¥100,000	¥115,000
8801MA	¥ 90,000	¥105,000
MH	¥ 60,000	¥ 75,000
FH	¥ 60,000	¥ 70,000
FR30	¥ 53,000	¥ 56,000
X-68000SET	¥210,000	¥235,000
X-1ターボIII	¥ 45,000	¥ 60,000
X1Gモデル30	¥ 20,000	¥ 30,000
FM77AV20 SET	¥ 55,000	¥ 65,000

中古機種名	買取り価格	販売価格
パソコン本体		
FM77AV40EX SET	¥ 90,000	¥110,000
AV20EX SET	¥ 60,000	¥ 75,000
PC-286V-STD	¥140,000	¥155,000
ディスプレイ		
KD863S	¥ 50,000	¥ 60,000
KD854	¥ 27,000	¥ 38,000
TV451N	¥ 64,000	¥ 75,000
TV352	¥ 46,000	¥ 58,000
CU-14A4	¥ 27,000	¥ 35,000
CU-14AG2	¥ 30,000	¥ 37,000
CZ-880D	¥ 55,000	¥ 67,000
CZ-600D	¥ 63,000	¥ 75,000
2000文字	¥ 10,000	¥ 15,000
4050文字	¥ 25,000	¥ 30,000
プリンター		
PC-PR201F2	¥ 55,000	¥ 63,000
PC-PR101TL	¥ 28,000	¥ 35,000
NM-9950	¥ 60,000	¥ 72,000
VP-135K(PCROM付)	¥ 50,000	¥ 65,000

富士通
FM-77AV20
FM-TV153
¥79,000

SHARP
CZ-822CB
CU-14GB
¥42,000

新品同様
富士通
FM-77AV40EX
FM-TV154
¥125,000

NEC 5台限り
PC-8801FR30
本体のみ
¥69,000

NEC
PC-88VA
PC-KD854
¥168,000

スター 新品
AR-2415
定価¥144,000
特価¥62,000

SHARP
X-1ターボII
CZ-856C
CZ-855D
¥89,000

NEC
PC-8801FA
PC-KD854
¥129,000

SHARP
X-1ターボZII
CZ-881C
CZ-880D
¥149,000

パソコン本体　今月の特選品

NEC	●PC-9801VX21	(定価¥433,000)	▶¥215,000
	●PC-9801VF2	(定価¥348,000)	▶¥ 79,000
	●PC-9801UV2	(定価¥318,000)	▶¥120,000
	●PC-8801MH	(定価¥208,000)	▶¥ 70,000
	●PC-8801FA	(定価¥168,000)	▶¥ 90,000
	●PC-8801MR	( )	▶¥ 67,000
	●PC-9801VF2	(定価¥348,000)	▶¥ 90,000
エプソン	●PC-286V-STD	(定価¥298,000)	▶¥150,000
富士通	●FM-AV40EX	(定価¥168,000)	▶¥ 79,000

プリンター　今月の限定品

NEC	●PC-PR101TL	▶¥ 34,000
	●NM-9300S	▶¥ 40,000
	●PC-PR101TL2	▶¥ 42,000

ディスプレイ　今月の限定品

NEC	●PC-KD854	▶¥ 36,000
	●PC-KD863S	▶¥ 58,000
	●PC-KD551K	▶¥ 25,000
	●PC-TV352	▶¥ 55,000
	●PC-TV351	▶¥ 45,000

※その他、モニター、プリンターあります。お電話下さい。

NEC
PC-8801MA
PC-KD862
¥142,000

NEC
PC-8801MR
Cu-14BD
¥113,000

SHARP
X-1ターボZ
限定10台・新品同様
¥79,000

SHARP
X-1ターボZZII
限定10台・新品同様
¥99,000

アフターサービス万全
全商品保証付　専門の担当者がお客様の立場で対応します。
初期不良、輸送トラブル etc.
万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます。

〔振込先：住友銀行 新小岩支店㊐No.263914㈱ピー・アンド・エー〕

●下取の場合……価格は常に変動していますので査定額を電話で確認して下さい。(差額は、P＆A超低金利クレジットをご利用下さい。)
●買取の場合……現品が着き次第、2日以内に高価買取金額を連絡し、振込み、又は書留でお送り致します。
●近効の方はP＆A本店に直接お持ち下さい。
即金にて¥1,000,000までお支払いさせていただきます。

超低金利クレジット率

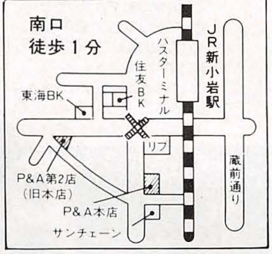
回数	1	3	6	10	12	15	18	24	36	48	60
利率%	1.5	2.0	3.0	4.5	4.5	7.5	9.0	9.5	13	17	22

●マイコン
●ビデオ
●ビデオテープ

P&A

株式会社ピー・アンド・エー
〒124東京都葛飾区新小岩2丁目1番地19号
中古買取専用☎03-651-1884(代)
FAX.03-651-0141

●営業時間AM11:00〜PM9:00
日・祭日も受付けます。
(但しPM8:00迄)



●定休日/毎週水曜日＝第3水曜・木曜は連休とさせていただきます。(祭日の場合は翌日になります)

マイコンソフト全国通販

(受付、毎日朝9:00〜夜9:00迄　東京 03-492-6005)

マイコンソフト新製品(3月発売予定)

注文番号	メーカー	商品名	ジャンル	定価	売価	98 5HD	98 5DD	98 3.5HD	98 3.5DD	88 5HD	88 5D	X68K 5HD	X1T 5D	X1 5D	FMR 5HD	77AV 3.5D	FM77 3.5D	FM7 5D	MSX2 3.5DD	MSX2 ROM	MSX ROM
AD-1	アーテック	ディガンの魔石	RP	10,000	8,500						SR								○		
AC-2	アートディンク	大海令	SM	12,800	10,900							○									
AK-3	アイレム	R-TYPE	AK	7,800	6,700							○									
AB-4	アスキー	MSX-TERM	通信	12,800	10,900														○		
EN-5	イーストキューブ	白夜物語	AV	9,800	8,400							○									
UQ-6	ウルフチーム	ミッドガルツDUAL-SIDE	AK+AD	12,800	10,900						SR								○		
KV-7	光栄	信長の野望戦国群雄伝	SM	9,800	8,400	○	○	○	○				○	○							
KV-8	〃	蒼き狼ジンギスカン	SM	9,800	8,400							○									
KV-9	〃	水滸伝	SM	9,800	8,400	○		○					○	○							
KE-10	工画堂	シュヴァルツシルト	SM	9,800	8,400														○		
SK-11	システムソフト	F15 ストライクイーグル	SM	7,800	6,700	○		○													
SK-12	〃	マスターオブモンスターマップコレクション	TL	4,800	4,000						SR		○						△		
SK-13	システムソフト	スーパー大戦略	SM	12,800	10,900		J	3	1	0	0	/	3	.	5	D	D				
SY-14	スタークラフト	マイト＆マジックII	RP	9,800	8,400							○									
SD-15	ソニー	プレイボールII	野球	6,800	5,800														○		
SD-16	〃	メンバーシップゴルフ	SM	7,800	6,700														○		
TK-17	ツァイト	Z'S スタッフPRO V2	絵TL	58,000	48,000							○									
TR-18	T&E	サイオブレード	AD	8,800	7,500	○		○													
TR-19	〃	ハイドライド3	RP	7,800	6,700	○		○													
TO-20	d・Bソフト	パワフル麻雀2	麻雀	7,800	6,700							○									
NV-21	N・テレネット	デスブリンガー	RP	9,800	8,400							○									
XW-22	N・ファルコム	スタートレーダー	AK	8,700	7,400						SR										
HI-23	ハル研究所	G・カルク	TL	14,800	12,500														○		
FV-24	ブレイン・G																				

マイコンゲームソフト

AKアクション　SMシミュレーション　PZパズル　TLツール
AVアドベンチャー　RP RPG　TBテーブル

注文番号	メーカー	商品名	ジャンル	定価	売価	98 5HD	98 5DD	98 3.5HD	98 3.5DD	88 5HD	88 5D	X68K 5HD	X1T 5D	X1 5D	FMR 5HD	77AV 3.5D	FM77 3.5D	FM7 5D	MSX2 3.5DD	MSX2 ROM	MSX ROM
AC-25	アートディンク	大海令	SM	12,800	10,900	○		○													
AC-26	〃	A列車で行こうII	SM	12,800	10,900	○	○	○				○									
AD-27	アーテック	ディガンの魔石	RP	10,000	8,500	○		○											○		
AK-28	アイレム	R-TYPE	AK	7,300	6,200															○	
AA-29	アスキー	ウィザードリー4	RP	12,800	11,300	○	○		○		SR			○							
AA-30	〃	囲碁II		14,800	13,100	○	○	○													
AB-31	〃	MSX-TERM	通信	12,800	11,300														○		
AB-32	〃	日本語MSX-DOS2	OS	24,800	21,800														○		
AB-33	〃	〃 〃 +RAM	RP	34,800	30,600														○		
AE-34	アルシス	スタークルーザー	AK	7,800	6,700	○		○			SR		○								
EN-35	イーストキューブ	白夜物語	AV	7,800	6,700	○	○		○		SR			○			○	○	○		
UQ-36	ウルフチーム	ヤシャ	RP	7,800	6,700	○	○	○			SR					○			△		
UQ-37	〃	ミッドガルツA	AK+AD	7,800	6,700						SR										
EW-38	エニックス	アンジェラス	AV	8,200	7,200						SR								○		
EW-39	〃	ワールドゴルフII	SM	7,800	6,700	○		○			SR		○			○					
EC-40	S・P・S	ザ・リターンオブイシター	RP	6,800	5,800	○	○		○		SR	△	○				○				
EC-41	〃	た〜みのる	通信	12,800	10,800							○									
KM-42	キャリー	トマトV1.2	家計簿	9,800	8,400	○	○	○	○												
KV-43	光栄	三国志	SM	14,800	12,600	○	○		○		SR	○	○	○	○	○	○	○	△	○	○
KV-44	〃	信長の野望全国版	SM	9,800	8,400	○	○		○		SR	○		○	○	○	○	○	△	○	○
KV-45	〃	〃 戦国群雄伝	SM	9,800	8,400						SR										
KV-46	〃	水滸伝	SM	9,800	8,400						SR										
KV-47	〃	蒼い狼ジンギスカン	SM	9,800	8,400	○	○		○		○		○	○		○				○	○
KS-48	ゲームアーツ	ぎゅわんぶらあ自己中心派2	麻雀	6,800	5,800	△	△		△		○			○							
KS-49	〃	ぎゅわんぶらあ自己中心派3	〃	6,800	5,800						○										
KS-50	〃	ヴェイグス	AK	7,800	6,700						SR										
KR-51	呉ソフト	ファーストクィーン	SM	8,800	7,500	○		○													
KE-52	工画堂	シュヴァルツシルト	SM	12,800	10,900	○	○	○													
KE-53	〃	原宿アフターダーク	AV	8,800	7,500	△	△	△			SR								○		
KU-54	コスモス・C	キングオブマジック	SM	8,800	7,500	○	○	○													
KU-55	〃	麻雀武蔵	麻雀	9,800	8,400	○	○		○												
KU-56	〃	〃 有名人データ集	TL	4,800	4,000	○	○		○												
KU-57	〃	家計簿+福袋	家計簿	9,800	8,400	○	○	○													
KY-58	コナミ	ゴーファーの野望	AK	5,800	5,000																○
KY-59	〃	スナッチャー	AD	8,800	7,500						SR								△		
KY-60	〃	電脳将棋	将棋	9,800	8,400	○		○													
KY-61	〃	將の魔術師	麻雀	5,800	5,000															○	
KX-62	コムパック	プロダクションマネージャー	SM	9,800	8,400	○		○				○									
SH-63	ザインソフト	トリトーンII	RPG	9,800	8,400	○		○			SR	○	○						○		
SR-64	G・A・M	太平洋の嵐DX	SM	12,800	10,900	○	○	○				△									
SR-65	〃	碁キチ君 初級	実戦囲碁	14,800	12,600	○	○		○	○					○						
SR-66	〃	碁キチ君 中級	〃	14,800	12,600	○	○	○													
SK-67	システムソフト	上海	PZ	6,500	5,300	○	○		○	○	○	○		○					△	△	
SK-68	〃	スーパー大戦略	SM	8,800	7,500	○		○			△	○	△								
SK-69	〃	ティルナノーグII		9,800	8,400	○	○	○													
SK-70	〃	マスターオブモンスター	SM	8,000	6,800						SR		○						△		
HI-71	小学館	ダビンチ	絵TL	6,800	5,800	△					○			○			○		△		
SQ-72	昭代産業S	囲碁大将	囲碁	17,800	15,200	○	○		○												
SQ-73	〃	囲碁定石大将	〃	12,800	10,900	○	○	○	○												
SQ-74	〃	大道詰将棋	将棋	9,800	8,400	○	○	○	○												
SQ-75	〃	将棋大将指南	〃	9,800	8,400	○	○		○												
SZ-76	シャープ	フルスロットル	AK	8,800	7,500							○									
SY-77	スタークラフト	ファンタジー3	RP	9,800	8,400	○	○	○	○	○	SR		○	○							
SY-78	〃	マイト＆マジック2	〃	9,800	8,400	○	○	○	○	○	SR		○	○		○					
TG-79	ダイツー	四柱推命四季	占い	25,000	21,000	○	○	○	○												
TJ-80	チャンピオン	学園戦記	AV	6,800	5,800														○		
TJ-81	〃	辛いか甘いかしょっぱいか	SMTL	9,800	8,400	○	○	○													
TJ-82	〃	幹事さん	SMTL	28,800	23,800	○		○													
TR-83	T&E	サイオブレード	AD	8,800	7,500						SR		○			○			○		
TR-84	〃	ハイドライド3	RP	7,800	6,700						SR			○						○	○
TR-85	〃	ピクセル3	絵TL	6,800	5,800														○		
TR-86	〃	グレイテストドライバー	AK	7,800	6,700														○		
TO-87	d・Bソフト	パワフル麻雀2	麻雀	7,800	6,700	○		○			SR			○					○		
TP-88	デンパ新聞	ドラゴンバスター	AV	6,800		○	○		○					△		△					
TP-89	〃	ボスコニアン	AK	6,800	5,800							○									
TP-90	〃	スペースハリアー	AK	7,800	6,700						SR	△		○							
TP-91	〃	XE-1PRO	Joy	8,900	8,000																
TP-92	〃	XE-1ST	〃	4,900	4,400																
NF-93	ナムコ	ゼビウス	A・K	6,800	5,800																○
NG-94	N・AVC	雀豪I	麻雀	8,800	7,500	○		○		○	SR				△				△		
NG-95	〃	やじうまペナントレース	野球	7,800	6,700	○	○	○			SR										
NV-96	N・テレネット	エグザイルII	RP	8,800	7,500	○	○		○		SR								○		
NV-97	〃	デスブリンガー	〃	9,800	8,400	○	○	○		○											
NV-98	〃	プロ野球FAN	S・M	8,800	7,500	○	○		○		SR		○			○			△		
NW-99	N・ファルコム	イースII	R・P	7,800	6,700	○	○		○		SR		○			○			○		
NW-100	〃	ソーサリアン	〃	9,800	8,400		○		○	○	SR		○								
NW-101	〃	〃 ユーティリティI	TL	3,800	3,300		○		○	○	SR		○								
NW-102	〃	〃 シナリオI	〃	3,800	3,300		○		○	○	SR		○								
NW-103	〃	戦国ソーサリアン	〃	3,800	3,300		○		○	○	SR		○								
NW-104	〃	ピラミッドソーサリアン	〃	3,800	3,300		○		○	○	SR		○								
HF-105	ハドソン	パワーリーグ	野球	7,800	6,700							○									
HW-106	パナソフト	F1スピリット	AK	6,800	5,800														○		
HN-107	〃	FMPAC	TL	7,800	6,700																○
HN-108	〃	レイドック2	AK	6,800	5,800														○		
EZ-109	ハミング・B	ロードス島戦記	RP	9,800	8,400	○		○													
HI-110	ハル研究所	HALNOTE	TL	29,800	25,000														○		
HI-111	〃	G-CARD	〃	12,800	10,900														○		
HI-112	〃	G-TERM	〃	10,000	8,500														○		
PR-113	B・P・S	テトリス	PZ	6,800	5,800	○	○	○		○	○	○		○	○		○		○		
FU-114	ブローダー・B	からてか	AK	6,500	5,600	○	○		○												
FU-115	〃	ディアブロ	PZ	6,800	5,800														○		
FU-116	〃	プリントショップII	TL	19,800	16,800	○		○													
FU-117	〃	やりくり上手	家計簿	9,800	8,400	○	○	○													
FV-118	ブレイン・G	ラストハルマゲドン	RP	9,800	8,400	○	○		○		SR	○		○					△		
BV-119	ボーステック	ファンタジーII	RP	9,800	8,400														○		
MY-120	M・キャビン	気まぐれオレンジロード	AV	7,800	6,700	○	○		○		SR								○		
MY-121	〃	スーパー大戦略II	S・M	8,800	7,500															○	
MY-122	〃	ホワッツマイケル	AV	7,800	6,700	○			○		SR										
MY-123	〃	めぞん一刻完結編	AV	7,800	6,700	○	○		○		SR	○		○		○				○	
MB-124	M・ネット	極道陣取り	SM	6,800	5,800	○		○			○			○		○			○		
MB-125	〃	たんば	PZ	6,800	5,800	○	○	○	○		SR		○		○			○			○
RT-126	リバーヒル	琥珀色の遺言	AV	9,800	8,400	○	○	○			SR	○	○			○			○		
RT-127	〃	殺人クラブ	〃	7,800	6,700	○	○		○		○			○			○				
RT-128	〃	マーダークラブDX	〃	7,800	6,700							○									
KX-129	ワンダーソフト	ストックスアナライザ	推価TL	12,800	10,900	○	○	○	○												
KX-130	〃	ハウスプランニング	SM・TL	12,800	10,900	○	○		○												

ビック通販

オール新製品。信頼とサービスでご奉仕!!
リスト以外の商品も特価にて販売しています。

マイコンビジネスソフト

注文番号	メーカー	商品名	ジャンル	定価	特価	98 5HD	98 5DD	98 3.5HD	その他
RV-131	ロータス	1-2-3 リリース2.1J	データ処理	98,000	78,000	○	○	○	FMR、J3100、IBM55、他
SF-132	サムシンググッド	忍者2	〃	39,800	31,000	○		○	98LT
MA-133	マイクロソフト	マルチプラン V3.1	〃	68,000	54,000	○	○	○	FMR、J3100
SL-134	ジャストシステム	一太郎 Ver 4	ワープロ	58,000	46,000	○	○	○	FMR、J3100、IBM55、他
TO-135	d・Bソフト	P1、EXE	〃	48,000	38,000	○		○	98XL
KI-136	管理工学	新松	〃	58,000	46,000	○	○	○	
FT-137	富士ソフトウエア	毛筆ワープロJr V3.0	〃	33,000	26,000	○	○	○	98XL
MD-138	マイクロ・J	ワードスター V4.0	〃	125,000	100,000	○	○	○	FMR、J3100、98XA/XL
RV-139	ロータス	4 word	〃	25,000	20,000	○	○	○	FMR、J3100、IBM55、他
TO-140	d・Bソフト	P1	〃	40,000	32,000				88II以上/5D、5HD

注文番号	メーカー	商品名	ジャンル	定価	特価	98 5HD	98 5DD	98 3.5HD	その他
PO-141	P・C・A	会計III企業編C	業務用	198,000	158,000	○		○	98XL
OF-142	オービック・B	TOP財務会計エキスパート	〃	198,000	158,000	○		○	98XL
SM-143	ミルキーウェイ	二代目大番頭ATOK	〃	200,000	158,000				98XL
MA-144	マイクロソフト	Quik-BASIC	言語	20,000	16,000	○	○	○	
MA-145	〃	Quik-C	〃	20,000	16,000	○	○	○	
MZ-146	M・S・A	ターボパスカル V5	〃	29,800	23,000	○	○	○	パスカル+アセンブラ
MZ-147	〃	ターボ・Cプロ	〃	59,800	47,000	○	○	○	C+アセンブラ
SL-148	ジャストシステム	花子	グラフィック	58,000	46,000	○	○	○	FMR、J3100、IBM55、他
TT-149	東海クリエイト	言図	〃	25,000	20,000	○		○	
AB-150	アスキー	CANDY 3	〃	50,000	40,000	○	○	○	

Cをパワーアップする!!

Microsoft-C Ver3.0以上　Quick-C Ver1.1以上
Lattice-C　Ver3.1以上　Turb-C　Ver1.5以上

開発元　株式会社ティップス
(カタログご請求の方は電話又はハガキにてご連絡下さい。)

商品名	価格	メディア	注文番号
BGM/グラフ作成プログラム	98,000円	98/5HD、5DD、3.5HD	TX-151

○12種類のグラフ作成。
○描画位置、大きさを好みに合わせて描画できる。
○サポート関数を用意。タイルパターンとその内容（商品名）との対応を簡単に表示できる。
○多彩な表現が可能。%や数値の表示/非表示、表示色の組み合わせ、表示色の指定が可能、その他。
○すぐ使え拡張もできる、24種類のタイルパターン、10種類のラインパターンを登録済、ユーザー登録も可能。
○ハードコピー。画面の重ね合わせが可能、ガイドメッセージ等をテキスト画面に表示したままグラフィック画面だけのハードコピーを印刷。

商品名	価格	メディア	注文番号
CCF/総合コンソールコントロールライブラリ	59,800円	98/5HD、5DD、3.5HD	TX-152

○キーボード、テキスト画面、グラフィック、マウス、ウインドウ、メニュー、プリンタ、拡張関数等200以上の関数で構成。
○「Graphic & Mouse」「Window & Menu」「Key & Display」とプリンタ関数、拡張関数で構成
○プリンタ関数はBIOSを介してプリンタに文字コード、制御コードを送り各種類の切り替えや設定により処理ができる。
○拡張関数はデータエントリ関数等の入力を促し、シフト、カナシフト、全角、半角のいずれの状態でもy/nを判断する。

商品名	価格	メディア	注文番号
Key & Display	29,800円	98/5HD、5DD、3.5HD	TX-153

○ソフト開発で欠かせないファンクションキー及びANK、漢字の入力、VRAMを直接アクセスしての文字表示等100を越える関数で構成されています。
○VRAMを直接アクセスして表示するので、25行目に文字列を表示してもスクロールすることはありません。
○98の全ての1バイトキャラクターコード（0×01−0×f7）を表示することができます。
○日本語入力FEPのコントロール。対象となるFEPはATOK4/5/6、VJE-α/βです。

商品名	価格	メディア	注文番号
Window & Menu	29,800円	98/5HD、5DD、3.5HD	TX-154

○ウインドウ/メニューウインドウあわせて20個までのウインドウがオープンできます。
○ウインドウのオーバーラップ機能により、ウインドウを重ねて表示できます。
○VRAMをアクセスしてウインドウ操作を行っているので高速です。
○ウインドウのフレームキャラクタ、フレーム色、ウインドウ内の表示色の設定が可能。
○メニューウインドウにファイル一覧を表示し、選択されたファイル内容をスクロール表示を行うサンプルプログラム付属。

商品名	価格	メディア	注文番号
Graphic & Mouse	29,800円	98/5HD、5DD、3.5HD	TX-155

○N88BASIC相当のグラフィック機能とマウス機能を提供。
○グラフィック機能。画面に点、線、四方形、円、文字等を描画する機能、指定領域を切り出す/貼り戻す等の機能と表示モードの設定を行う制御機能で構成。
○マウス関数。マウスカーソル表示/非表示、色指定、ボタンの押下状態、移動距離の検査関数有
○高速グラフィック関数。高速連続線分描画、高速円描画、グラフィック画面への文字表示関数有。

商品名	価格	メディア	注文番号
Microsoft-C Ver5.1+α	98,000円	98/5HD、5DD、3.5HD	TX-156

○セットで98,000円!!
①Key & Display　②Window & Menu　③Graphic & Mouse　各29,800円の商品をいずれか1本をセットで特価98,000円で!!
（ソースコードが付属していないことを除いて製品と同等のものです）
○Microsoft-C ＋ ①Key & Display　注文番号MAT−157
　〃　＋ ②Window & Menu　注文番号MAT−158
　〃　＋ ③Graphic & Mouse　注文番号MAT−159

開発スタッフ募集!!

プログラマー・キャラクター・グラフィックデザイナー受託開発者歓迎します。詳しくは当社へお問い合わせ下さい。

ご注文はお電話でご予約の上、現金書留又は銀行振り込みでお願いします。

お申し込み電話　TEL 03(492)6005　夜9：00迄毎日受け付け
（除く12月30日〜1月5日、8月13日〜8月16日）

問い合わせ電話　〒114 北区豊島1-19-3（ビック通販）
TEL 03(927)4091　FAX 03(927)4092

商品のお届け　配達料金…お買い上げ金額1万円以上の場合は無料。1万円未満は600円かかります。
（島部は着払いとさせて載きます。）
配達日数…当社へお申し込み書又はご入金確認後約1週間かかります。新作ソフトについては入荷次第発送します。

お支払い方法　現金書留…代金と申込書を入れてお送り下さい。パソコンについては機種名と外付けのドライブをご使用の方は型番とメーカー名を書いて下さい。
〒114　北区豊島1-19-3 豊徳ビル　ビック通販
銀行振り込み…お振り込み先　協和銀行　王子支店
普通149-419957　ビック通販
（お振り込み手数料はお客様のご負担とさせていただきます。）

商品の返品について　商品の性質上開封後の返品及び交換はできません。製造上による不良の場合は新しい製品と交換いたします。

---キリトリ線---

申込書　　平成　年　月　日

注文番号	商品名	数量	機種名	メディア	金額	住所
						（〒　　）
						フリガナ　／　生年月日
						氏名　／　昭和（　才）年　月　日
				送料		TEL（　　）
				合計		その他

（本体及び周辺機器も扱っております。詳しくはお電話下さい。）

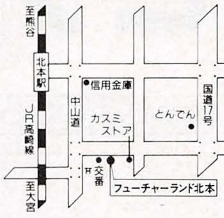
パソコンなら当店に安心しておまかせ下さい

FUTURE LAND

(有)明光電気商会　フューチャーランド北本

〒364 埼玉県北本市本宿2－40

TEL0485(91)2199 FAX0485(92)9301 お申し込みは、電話かFAXでどうぞ●●●



NECストア

● お申し込み方法 ●

▶低金利クレジットOK!! 有利な分割払いをご利用下さい。

■現金一括の場合
お電話にて在庫の確認の上、現金書留又は銀行振込にてお願いします。(埼玉銀行北本支店 普通No.123744㈲明光電気商会)

■クレジットの場合
お電話でお申し込み下さい。申し込み用紙をお送りしますので所定事項をご記入の上ご返送下さい。

NEC PC-9801CV21



●多彩な機能とカラーディスプレーを一体化
●640Kバイトのメモリを標準実装

●PC-9801CV21 ~~¥355,000~~

ご提供価格 276,000円

24回	1回目	14,260	2〜24回	13,300
36回	1回目	9,740	2〜36回	9,500
60回	1回目	6,420	2〜60回	6,300

NEC PC-9801LS2



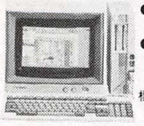
●高速処理32ビットCPU 80386(16MHz)を搭載
●プラズマディスプレー(15階調表示可)

●PC-9801LS2 ~~¥628,000~~

ご提供価格 488,000円

24回	1回目	25,580	2〜24回	23,500
36回	1回目	17,120	2〜36回	16,800
60回	1回目	13,660	2〜60回	11,100

NEC PC-9801UV11



●PC-9801UV11 ¥265,000
●PC-KD854(ドットピッチ0.39mm) ¥89,800

標準価格計 ~~¥354,800~~

ご提供価格計 269,000円

24回	1回目	13,040	2〜24回	13,000
36回	1回目	11,560	2〜36回	9,200
60回	1回目	8,630	2〜60回	6,100

NEC PC-9801RX2



●PC-9801RX2 ¥398,000
●PC-KD854N ¥84,800

標準価格計 ~~¥482,800~~

ご提供価格計 376,000円

24回	1回目	19,860	2〜24回	18,100
36回	1回目	14,740	2〜36回	12,900
60回	1回目	13,620	2〜60回	8,500

NEC PC-9801VM11



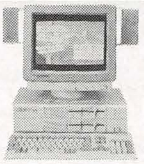
●PC-9801VM11 ¥328,000
●PC-KD854N ¥84,800

標準価格計 ~~¥412,800~~

ご提供価格計 326,000円

24回	1回目	17,060	2〜24回	15,700
36回	1回目	12,240	2〜36回	11,200
60回	1回目	10,020	2〜60回	7,400

NEC PC-88VA2



●PC-88VA2 ¥298,000
●PC-KD863S ¥118,000

標準価格計 ~~¥416,000~~

ご提供価格計 322,000円

24回	1回目	17,020	2〜24回	15,500
36回	1回目	14,280	2〜36回	11,000
60回	1回目	10,440	2〜60回	7,300

NEC PC-8801MA2



●PC-8801MA2 ¥168,000
●PC-KD863S ¥118,000

標準価格計 ~~¥286,000~~

ご提供価格計 222,000円

24回	1回目	11,420	2〜24回	10,700
36回	1回目	9,280	2〜36回	7,600
60回	1回目	9,140	2〜60回	5,000

NEC PC-8801FE



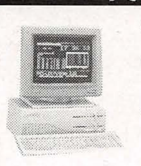
●PC-8801FE ¥129,000
●PC-KD863S ¥118,000

標準価格計 ~~¥247,000~~

ご提供価格計 192,000円

24回	1回目	11,120	2〜24回	9,200
36回	1回目	7,080	2〜36回	6,600
60回	1回目	9,340	2〜60回	4,300

NEC PC-9801RA2



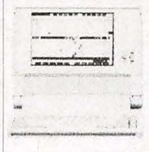
●PC-9801RA2 ¥498,000
●PC-KD854N ¥84,800

標準価格計 ~~¥582,800~~

ご提供価格計 455,000円

24回	1回目	24,100	2〜24回	21,900
36回	1回目	18,200	2〜36回	15,600
60回	1回目	15,650	2〜60回	10,300

エプソン PC-286L



●98UV互換ラップトップ16ビットマシン
●PC-286L-STD-N 348,000円
●3.5インチ2HDディスケット10枚 24,000円

標準価格計 ~~¥372,000~~

ご提供価格計 229,000円

24回	1回目	12,640	2〜24回	11,000
36回	1回目	10,960	2〜36回	7,800
60回	1回目	6,930	2〜60回	5,200

エプソン PC-286US



●PC-286US-STD ¥268,000
●PC-KD854(NEC) ¥89,800

標準価格計 ~~¥357,800~~

ご提供価格計 276,000円

24回	1回目	14,260	2〜24回	13,300
36回	1回目	9,740	2〜36回	9,500
60回	1回目	6,420	2〜60回	6,300

エプソン PC-286VE



●PC-286VE-STD 298,000円
●PC-KD854(NEC) 89,800円

標準価格計 ~~¥387,800~~

ご提供価格 280,000円

24回	1回目	14,300	2〜24回	13,500
36回	1回目	11,200	2〜36回	9,600
60回	1回目	11,900	2〜60回	6,300

NEC PC-KD863G



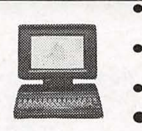
●PC-Engineゲーム機能を内蔵
●マルチシンク2モード(15.98kHz 24.83kHz)自動切換え
●音声出力5W(2.5W+2.5W)着脱式スピーカ標準装備
●ステレオ2ch再生可能

●PC-KD863G ~~¥138,000~~

㊕ 109,000円

24回	1回目	6,840	2〜24回	5,200
36回	1回目	5,660	2〜36回	3,700
42回	1回目	7,230	2〜42回	3,200

NEC PC-9801LV22



●明るく見やすい白黒液晶ディスプレイ(8階調・バックライト付)を採用
●CPUには実績のあるV30(10MHz・メモリアクセスノーウェイト)搭載
●640Kバイトのユーザーズメモリを標準装備

●PC-9801 LV22 標準価格 ~~¥378,000~~

ご提供価格 299,000円

24回	1回目	15,640	2〜24回	14,400
36回	1回目	13,760	2〜36回	10,200
60回	1回目	8,430	2〜60回	6,800

NEC 文豪 mini7 HG



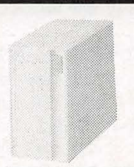
●美しさに差がつく高品位48ドットプリンター付

●PWP-70HG ~~¥198,000~~

ご提供価格 148,000円

24回	1回目	8,380	2〜24回	7,100
36回	1回目	8,520	2〜36回	5,000
60回	1回目	8,060	2〜60回	3,300

ICM 3.5インチハードディスクユニット



●シーク時間65mS・20Mバイト
●自分自身が親機にも増設機にもなれます
●NECハードディスクの増設機にもなれます

●MC-20EX ~~¥108,000~~

インターフェース・ケーブル付

ご提供価格 89,000円

18回	1回目	6,625	2〜18回	5,500
24回	1回目	4,340	2〜24回	4,300
36回	1回目	5,360	2〜36回	3,000

パソコン教室 生徒募集

入学者250名の実績

● 基礎コース
● ソフト修得コース
● 問題演習コース

入学金 10,000円
受講料 10,000円／1ヶ月
毎週1回1ヶ月4回
使用システム PC-9801

プリンター

品名	標準価格	価格
PC-PR201H3(NEC)	~~¥225,000~~	→179,800円
PC-PR201G(NEC)	~~¥158,000~~	→127,000円
PC-PR201V2(NEC)	~~¥298,000~~	→238,000円
PC-PR101TL2(NEC)	~~¥83,800~~	→ 65,800円
VP-1000PC(エプソン・PC用)	~~¥154,000~~	→107,000円
AP-550PC(エプソン)	~~¥69,800~~	→ 53,800円
NM-9950II(NEC)	~~¥245,000~~	→149,000円

フロッピーディスク・ハードディスク

品名	標準価格	価格
MINIIII(SNE・3.5インチ2HD1ドライブ)	~~¥39,800~~	→ 29,800円
SNEIIIN(SNE・3.5インチ2HD2ドライブ)	~~¥99,800~~	→ 68,000円
SNEIIN(SNE・5インチ2HD2ドライブ)	~~¥99,800~~	→ 68,000円
FDC-58(アクセル・5インチ2HD2ドライブ・自動切替)	~~¥98,000~~	→ 78,000円
FDC-57(アクセル・5インチ2HD1ドライブ・自動切替)	~~¥68,000~~	→ 56,000円
HDD-20R(エプソン・20メガハードディスク)	~~¥128,000~~	→106,000円
MC-40S(ISM・40メガハードディスク)	¥148,000	→125,000円
INTER8(SNE・2HD用インターフェイス)	~~¥24,800~~	→ 18,000円

ディスプレー

品名	標準価格	価格
PC-KD855(NEC・0.41mm)	~~¥69,500~~	→ 54,000円
PC-KD861(NEC・0.31mm回転台付)	~~¥138,000~~	→105,000円
PC-KD862(NEC・0.39mm)	~~¥99,800~~	→ 73,000円
PC-TV352(NEC・TV付)	~~¥115,000~~	→ 86,000円
PC-TV453N	~~¥138,000~~	→109,000円
PC-KD853N(NEC)	~~¥118,000~~	→ 95,800円

その他

品名	標準価格	価格
MK-9800(和知電子・98用バスマウス)	~~¥9,500~~	→ 5,000円
HIS-01(ニーズ・ハンディスキャナー/文豪mini/書院他)	~~¥19,800~~	→ 12,800円
SC-1(アクセル・ハンディスキャナー/9801/286用)	~~¥29,800~~	→ 24,800円
PC-IN502(NEC・イメージスキャナー)	~~¥99,800~~	→ 66,000円
PC-IN503II(NEC・イメージスキャナー)	~~¥165,000~~	→133,000円
サウンドオーケストラ(FM音源12音ボード)	~~¥29,800~~	→ 21,800円
VC-N36(NEC・VHSビデオ)		→ 46,000円
VC-D850(NEC・デジタルHiFi(ビデオ)		78,000円
MD1200A2(オムロン・モデム)	~~¥24,800~~	→ 22,000円

営業時間

AM10：00
〜
PM 8：00

●アフターケア完全保証 (全国どこでもOK)　●全国無料配送 (日曜配送可)　●ビジネスソフト特価販売中

その他なんでも気軽にお問合わせ下さい。

パーソナルコンピューター・ワードプロセッサー専門店

パソコンショップ マエハラ

TEL.0276-25-3410 〒373 群馬県太田市本町21－3

メールショッピング

★全国無料配達(ソフト、ハードとも)
★メンバーズカード発行(2回めから割引特典)
★ソフト○印：新作、発売日延期の可能性有、ご確認下さい。



SOFT

MSX

イース/II ……II (3.5)7,500円
ラストハルマゲドン……II (3.5)7,500円
ウイングマンスペシャル……II (3.5)7,500円
グレイテストドライバー……II (3.5)7,500円
ARCUS……II (3.5)8,400円
レイドック2……II+(3.5)6,500円
F1スピリット3Dスペシャル……II+(3.5)6,500円
天使達の午後II/番外編……II (3.5)7,500円
R-TYPE……I/II Ⓡ7,000円
サイオブレード……II (3.5)8,400円
スーパー大戦略……II Ⓡ8,400円
スナッチャー……II (3.5)9,400円
パワフルまあじゃん2……II (3.5)7,500円
ファンタジーII……II (3.5)9,400円
マスターオブモンスター……II (3.5)6,500円
アンジェラス……II (3.5)7,800円
ゴーファーの野望……Ⓡ5,600円
機動戦士ガンダム……II (3.5)6,500円
ゼビウス・ファードラウト伝説……II Ⓡ6,500円
○ポッキー……II (3.5)6,500円
ウイザードリー#1……II Ⓡ12,200円
○パックマニア……II (3.5)6,500円
○ミッドガルツ……II (3.5)12,200円
○プレイボールII……II (3.5)6,500円
○メンバーシップゴルフ……II (3.5)7,500円
○ディガンの魔石……II (3.5)8,400円
○シュバンツシルト……II (3.5)9,500円
○ウルティマI……II (3.5)6,500円

X1、X68000

ソーサリアン……X1ターボ9,400円
イース/II……X1ターボ7,500円
ラストハルマゲドン……X1シリーズ7,500円
サンダーフォースII……X68 9,400円
サラマンダ……X68 8,400円
サイオブレード……X1ターボ8,400円
ウイザードリーIV……X1シリーズ12,200円
パワフルまあじゃん2……X1ターボ/○X68 7,500円
琥珀色の遺言……X1ターボ/X68 9,400円
フルスロットル……X68 8,400円
スーパー大戦略68K……X68 8,400円
三国志……X68 14,100円
キングオブシカゴ……X68 12,200円
マイトアンドマジックII……X1シリーズ/○X68 9,400円
マーダークラブDX……X68 7,500円
ウオーニング68……X68 7,500円
ARCUS……X1ターボ/○X68 9,400円
太平洋の嵐DX……X68 14,100円
トリトーンII……X1ターボ/○X68 9,400円
○信長(戦国群雄伝)……X1ターボ 9,400円
○水滸伝……X1ターボ 9,400円
○ジンギスカン……X68 9,400円
○テトリス……X1シリーズ 6,500円
○デスブリンガー……X68 9,400円
○R-TYPE……X68 7,500円
○ラストハルマゲドン……X68 9,500円
○第4のユニット3……X68 7,500円
○大海令……X68 12,200円

FM7/77

イース/II……AV7,500円
アークス……AV9,400円
琥珀色の遺言……AV9,400円
めぞん一刻(完結編)……77/AV7,500円
○リターンオブイシター……AV6,500円
サイオブレード……77/AV8,400円
テトリス……AV6,500円
ジンギスカン……AV9,400円
○マイトアンドマジックII……AV9,400円
○ARCTIC……AV5,600円
○ウイザードリーIV……77 12,200円

88/9801

きまぐれオレンジロード……88V2/98 7,500円
ソーサリアン……88V2/88VA/98 9,400円
イース/II……88V2/98 7,500円
ラストハルマゲドン……88V2/98 7,500円
太平洋の嵐DX……88VA/98 14,100円
琥珀色の遺言……88V2/98 9,400円
ロードス島戦記……98 9,400円
天使達の午後II/番外編……88V2/98 7,500円
ウルティマIV……88/VA/985HD 9,400円
○ミッドガルツA/B……88V2 7,500円
マイトアンドマジックII……88V2/VA/98 9,400円
ウイザードリーIV……88/98 12,200円
ヴエイグス……88V2 7,500円
スーパー大戦略98……98 8,400円
テイルナ・ノーグII……98 9,400円
デス・ブリンガー……88VA/98 9,400円
シュヴァルツシルト……○88V2/98 11,600円
信長(戦国群雄伝)……098/88V2 9,400円
水滸伝……098/88V2 9,400円
パワフルまあじゃん2……88V2/98 7,500円
○ディガンの魔石……88V2 9,500円
○バーニングポイント……88V2 8,200円
キングオブマジック……98 8,400円
大海令……98 12,200円
時空の花嫁……88V2 7,500円
ポッキー……88V2/98 7,500円
ミッドガルツ……98 9,400円
自己中心派3……88V2 9,400円
リングマスター……98 7,500円
ファーストクイーン……98 8,400円
F16ファイテングファルコンス……98 9,400円
○殺しのドレス2……88V2/98 6,400円
○ハイドライドIII……98 7,500円
○Jet……98 9,500円
○D・Cコネクション……98 9,500円
○スタートレーダー……88V2 8,300円
○クリムゾンII……88V2 7,500円
サイオブレード……88V2/○98 8,400円

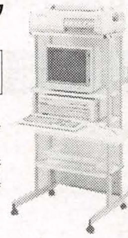
HARD

★全メーカー指定販売店
初期不良(7日以内)：交換
★低金利OAクレジット受付〈10万円以上〉
ボーナス一括払い可

高級パソコンデスク



インター W-46
X68対応
30,800円→21,000円
幅600×高さ1,205×奥行650



SR-007
24,500→16,800円
幅620×高さ1,265×奥行700
サイドテーブルペーパートレーは別売

MSX対応モニター
SONY CPS-14F1
64,800円→56,000円



トリニトロンカラー、200ライン
21ピンRGB/ビデオ端子付、
マルチケーブル別売(3,000円)

'89 フレッシュマン フェア開催中!!

★ハードで購入の方：オリジナルテレフォンカードプレゼント
★4/9(日)消印まで消費税はカットします。

MSX対応モニター
SANYO CMT-A14F1
64,800円→48,000円
200ラインカラー、21ピン/8ピンRGBチルト台、マルチケーブル付/ビデオ端子付



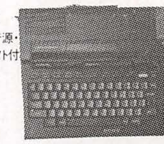
SONY MSX2ディスクドライブ
HBD-F1
3.5インチ2DD
36,800円→32,000円



ナショナルMSX2ディスクドライブ
FS-FD1A
3.5インチ2DD、MSX-DOS付
39,800円→34,000円



SONY MSX2+
F1XDJ
69,800円→59,800円
第2水準漢字ROM・FM音源・ゲームプログラシングソフト付



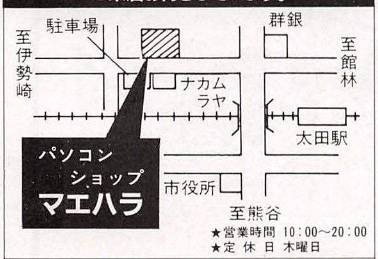
ナショナル SX2+
FS-A1WX
69,800円→59,800円
第2水準漢字ROM・FM音源ワープロソフト付



SANYO MSX2+ PHC-70FD
64,800円→54,800円
FM音源・BASICコンパイラ付

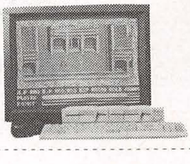


ビジネスコーナー 98/286マシンフル展示 ご来店お待ちしています。



★営業時間 10：00〜20：00
★定休日 木曜日

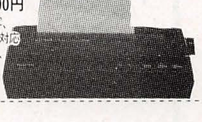
NEC
PC-8801FE
129,000円→マエハラ特価
テレビでOKビデオ端子付きで新登場!!



SHARP
X68000PRO
本体 298,800円
CZ-603D 84,800円
システム価格 382,800円
→マエハラ特価



MSX漢字プリンタ
ナショナル FS-PK1
42,800円→37,000円
24ドット熱転写、第2水準漢字対応 B4タテ対応、ケーブル付



お申し込み方法

①現金書留
申込書にご記入の上、郵便局にて手続き下さい。
②銀行振込(ソフトはご遠慮下さい)お電話の上、口座(群馬銀行太田西支店㊚ 297676マエハラ)にお振込下さい。
③クレジット、お電話にてお申込下さい。

書留申込書

〒	□□□-□□
ご住所	フリガナ
TEL	(　　　)　　－
フリガナ ご氏名	様
機種名	年令　　才

注文ソフト名	メディアと数量	金額

パソコンデスク	数量	金額

ハード	数量	金額

パソコン人間の目を守る。

技術の東レが開発したコンピュータ専用
ハイコントラストレンズ使用

SEELEX COMPUTER GLASS

- コントラストの向上によって明るさを60％にセーブした見やすく、疲れない画面が得られます。
- 文字の揺れ（フリッカー）現象がなくなります。
- 家庭用テレビにも大いに効果があります。

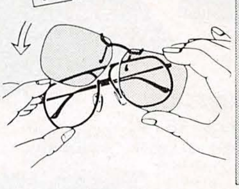
視力障害解消！

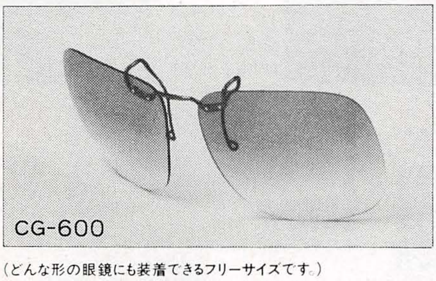
オフィスコンピュータやパソコンの急速な普及にともない、それらのディスプレイ装置（VDT＝ビジュアル・ディスプレイ・ターミナル）の操作による目の疲れや肩こり、また精神障害まで、新しい職業病として注目を集め、新聞・テレビなどでもとりあげられて社会問題となっています。
シーレックスでは、東レ・レンズ開発研究所との共同開発による「ハイコントラストレンズ」を完成。快適なコンピュータ・ディスプレイ操作を、可能にしたのが「シーレックス・コンピュータグラス」です。その優れた特徴は、レンズ基材内部とレンズ表面に特殊加工を施し、ディスプレイから発散される目に有害な光線を、完全に吸収カットします。文字のちらつき（フリッカー）をなくし、カラー画像の色相をそこねないレンズ色です。また、装着感のよいフレームで、メガネをかけなれない人にも安心。眼精疲労を防ぐ、画期的なメガネです。

度付きメガネにクリップレンズ

- 取り付け取り外しがワンタッチ

新発売



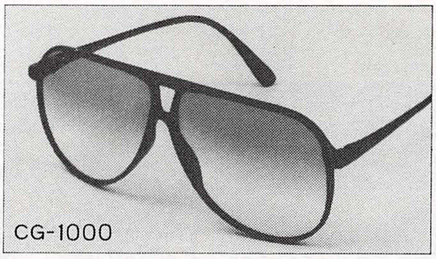


CG-600

（どんな形の眼鏡にも装着できるフリーサイズです。）
CG-600￥6,000を**特別価格￥4,800** 布製ケース付（送料込）

軽る〜いカーボン新登場！

カーボンファイバー（炭素繊維）は、宇宙工学材料として開発された素材で、軽さと強さ、しなやかさが特性です。いまやロケットをはじめ、さまざまなスポーツ用品にも活用されています。まさに、コンピュータグラスフレームにもぴったりの特性です。



CG-1000

（小学生までのお子様及び中学生・女性の方でも顔の小さい方は、Sサイズとご指定下さい。）
CG-1000￥13,000を**特別価格￥9,800** ハードケース付（送料込）

コンピュータグラスのベストセラー



CG-400

（男性・女性・大人・子供の区別なくご使用出来るフリーサイズです。）
CG-400￥6,000を**特別価格￥4,800** ハードケース付（送料込）

- 郵便番号
- 住　所
- 氏名・捺印
- 年　齢
- TEL

CG-400, CG-1000或いはCG-600購入と明記の上お送り下さい。

〒910
福井市二の宮5丁目14-3
シーレックス㈱
CG事業部M係

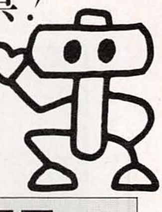
通信販売をご利用下さい!!

お申し込みは左記要領でハガキでどうぞ。
商品到着後、郵便振替で1週間以内にお支払い下さい。

seelex
シーレックス株式会社
本社/〒910 福井市二の宮5丁目14-3 ☎(0776)25-2111代
営業所/東京・大阪・名古屋・九州・福井・東北・新潟・北海道

自分がつくる！パソコンがつくる！便利な勉強道具！

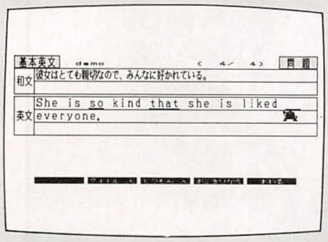
漢字大工さん



ゲーム大工さん、漢字大工さん書き方編 が新発売！

大工さんシリーズで自分の覚えたいことがらを教科書や参考書から登録すると、たちまち楽しいカラーのドリルができあがります。

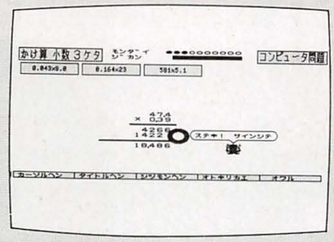
英語大工さん



パソコンは英語の入力＝アルファベットのキーインがやりやすいようにできている。慣れてしまうと、友達もビックリのスピード入力、スピード暗記が可能。いつの間にか英語が得意科目に。基本英文では穴うめ方式の文法問題もつくれます。

学習コース：①単語・熟語②動詞の活用③単数・複数④比較変化⑤基本英文

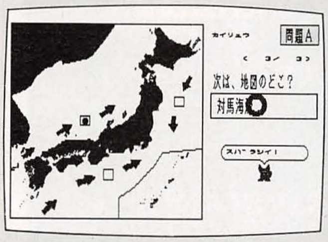
計算力をどんどんつける 計算大工さん



小１から小６までに習う整数・小数・分数の四則計算を練習できる。問題はパソコンに自動生成させることもでき、問題データは１ケタ〜５ケタの指定、くり上り下りの指定、余りの有無の指定ができるなど、豊富なコースでトレーニングができる。

学習コース：①〜④整数の計算⑤〜⑧小数の計算⑨〜⑫分数の計算

地理大工さん

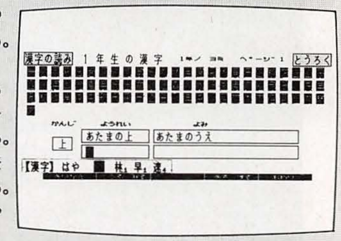


地図を使って位置を確かめながら学習できる。すでに18枚の白地図が用意されているが、自分で地図を描いて登録することもできる。問題パターンは地図の位置から地名などを答える方式、地名などから位置を答える方式の２つ。

学習コース：①日本・地図あり②日本・地図なし③世界・地図あり④世界・地図なし

漢字の勉強を楽しくする 漢字大工さん 読み方編

まだ読めない漢字や読み誤りやすい漢字を効率よく勉強できる。１年〜６年の学年別コースと、教育漢字外の漢字も登録できる自由コースがある。学年別コースには基本データが入っている。ワープロの漢字には学年表示をつけた親切な設計になっている。



学習コース：①漢字の読み②読み誤りやすい漢字③文の中の読み

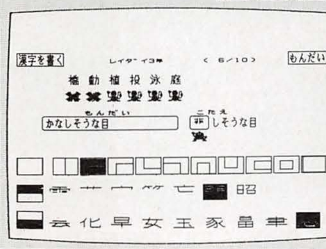
歴史大工さん



史実や年号はただむやみに覚えようとしても頭に入らない。覚えたい事項を歴史大工さんに登録すると、その最中に半分は覚えてしまえる。あとはそのチェックをする気持で問題をやればいい。できない問題は何度でも出題してくれる。

学習コース：①年表日本史②年表世界史③地図日本史④地図世界史

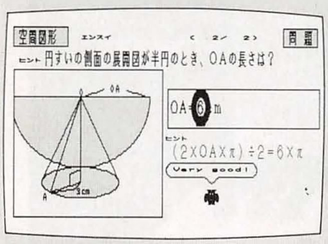
漢字がつくれる 漢字大工さん 書き方編



部首エディターをつかって、へん・つくりなどの部首を自分で登録できる。その部首を組み合わせて好きな漢字がつくれ、その文字を問題として登録することができる。ほかに１年〜６年の学年別コース、書きあやまりやすい漢字のコースがある。

学習コース：①漢字を書く②漢字をえらぶ③書きあやまりやすい漢字

数学大工さん 図形編

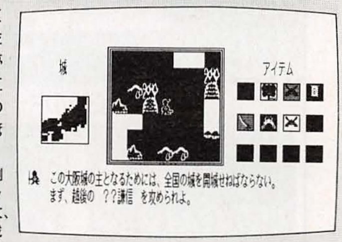


図形エディターをつかって図形をかいてみよう。おもしろいようにいろいろな図がかける。エディターに慣れたら、教科書や問題集から問題を入れてみよう。自分で問題を入れていると、問題文の意味や解法のパターンが自然とわかってくる。

学習コース：①三角形②円③平面図形④空間図形⑤自由テーマ

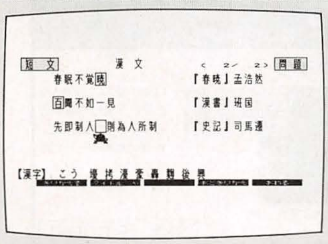
勉強法 新発見 ゲーム大工さん

あのゲームのようにおもしろく楽しく勉強できたら…と考えたことはありませんか。そんな夢から生れたのがこのゲーム大工さんです。創る楽しさ、完成の喜び、未知なる能力の発見や驚きを体験されることでしょう。



機能：学習ゲーム制作（AVGタイプ／例題付）構成：①パターンエディタ②マップエディタ③文章登録（問題文、情報文、タイトル、作者名）④ゲームディスク作成

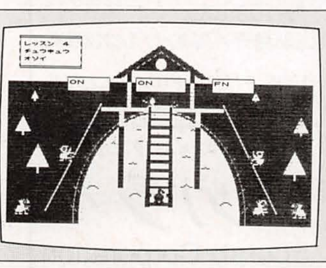
国語大工さん



教科書などに出てきた読めない、書けない漢字は漢字コースで。難しい熟語は熟語の意味コース、類義語・対義語を暗記できる専用コース、重要な文章は短文コースで覚えてしまおう。付録の俳句コースで楽しめば、君も俳句名人？迷人？に。

学習コース：①漢字②熟語の意味③熟語（類義語・対義語）④短文付俳句

マザーダック タイピング



ゲーム感覚でキー入力の練習ができ、楽しんでいるうちにタイプ上手になれる。アルファベットとカナそれぞれ36通りのコースがある。10名の氏名登録ができ、成績一覧を見れる。問題データを自作したりデータフロッピーのコピーもできる。

学習コース：①アルファベット36コース②カナ36コース

システム版 大工さんシリーズにはやさしい日本語入力機能が組み込まれていますが、システム版では①ユーザー辞書②ローマ字入力の機能が追加され、③２ドライブ方式が採用されています。

カタログ ハガキまたは電話でご請求ください。（本誌名・お持ちの機種・電話・職業をご記入ください）

購入申込 ハガキまたは電話で。または全国有名店にご注文ください。常備店＝秋葉原：CVA、ヤマギワ、Bit-INN東京、池袋：西武デパート、ニック、渋谷：J＆P、銀座：マイコンベース銀座、町田：J＆P、大阪日本橋：J＆Pテクノランド、J＆Pメディアランド

♠PC98デモFD有¥1,000(要切手or現金)

S：システム版　○：標準版　開：開発中

対象	中学生・高校生向						小学生向				
教科／機種	英語大工さん	地理大工さん	歴史大工さん	国語大工さん	数学大工さん 図形編	数学大工さん グラフ編	計算大工さん	漢字大工さん 読み方編	漢字大工さん 書き方編	マザーダックタイピング	ゲーム大工さん
PC88シリーズ	S	S	S	S	S	開	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙
PC98シリーズ	S	S	S	S	S	開	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙
FM77AV	○						⊙	⊙	開	⊙	開
構成	FD２枚（○は１枚）＋マニュアル										
定価	S 8000円 ⊙ 8000円 ○ 5000円										

※PC98向はPC286対応 ※送料1点240円、2点以上無料

♦お試しいただけます→(秋葉原)NEC C＆Cセンター　(大阪)NEC Bit-INN OSAKA

人とコンピュータを考える ヒューマンソフト

〒170 東京都豊島区東池袋2-62-8-902

☎03-981-7822


AUDIO-98XX
Speech Analysis Synthesis
and
Frequency Modulation Tone Generater
バッハ
ライプニッツ
FM音源＋音声合成(サンプリング)
FM音源より音楽へ
○9音同時発音、またはメロディ6音＋リズム5音の11音同時発音の2つのモードが切換可能
○ビブラート発振器・振幅変調発振器内蔵。
○リズム音（バスドラム・スネアドラム・タムタム・シンバル）標準装備
○オリジナル音色作りを可能にするサウンド・エディタのソフトが付属。
○MMLレベルでのBASICプログラミング。
○プリセット音90種類。
○ミュージックキーボード（YK-20）接続可能。
音声合成より音の世界へ
○音声または音楽の録音・再生・ファイル化・ロード・セーブ可能。
○サンプリング周波数・録音時1.8KHz～16KHz、再生時1.8KHz～50KHz。
○出力レベルをソフトで256段階ボリュウムコントロール可能。
○ボードに音声保存用メモリ256Kバイト実装。
○部分取出し組合せ発声可能。
○FM音源でサンプリング音として利用可能（2秒16種類）。
○PCM処理可能。
PC-9800&PC-286シリーズ
AUDIO-98XX 定価 39,800円
コンピュータ音楽への招待
ミュージックキーボード（YK-20）はオプションです。
オプション製品
50音ROMボード
S.M.L.（スピーチ・マクロ・ランゲージ）のソフトによりテキスト（カナ文字）を割り込み処理で読み上げます。ADPCM16KHzの音質で128種類の音を用意。
■50音ROMボード
■AUDIO-98XXに実装
定価 15,000円
ROMライター
AUDIO-98XXで録音された32秒～64秒の音声のROM化を可能とします。別売のROMボードで再生できます。オリジナル音声作成に。
■ROMライター
■AUDIO-98XXに実装
定価 15,000円
New
AUDIO-286LXX
FM音源
＋
音声合成
定価39,800円
AUDIO-XXシリーズにラップトップ対応版が加わりました。
エプソン製PC-286L、PC-286LE専用AUDIO-286LXX新発売!（AUDIO-98XX互換。）
本体専用スロットに収納できるコンパクト設計。専用オプションボード接続可能。FM11音＋サンプリング1音の合計12音同時出力。ヘッドホン接続可能。ミュージックキーボード（YAMAHA・YK-20）接続可能。
☆AUDIO-98XXについてのお問い合わせは全国のパソコンショップまたは下記までどうぞ。
販売代理店：株式会社システック
〒781-51 高知市大津乙1244-6
TEL.0888-66-0611 FAX.0888-66-0610
開発・販売：有限会社スカラベ
〒780 高知市朝倉戊773-1 引田商事ビル2F
TEL.0888-43-5332 FAX.0888-43-5332
古代エジプト
スカラベマーク
感性を育むコンピュータ文化の創造
スカラベ
Scarab Corporation

高遅

[April Fool]

- PC-286VE 286X
- PC-9801RX2 RX4
- PC-9801RA2 RA5

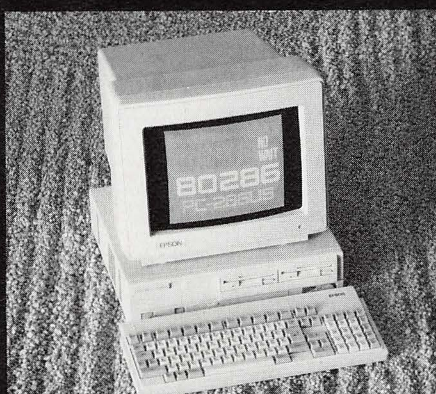
2月28日 OPEN
USED SHOP 池袋03(989)1171
お持ちのパソコン高く下取ります。
当初1月中にOPEN予定でしたが、昭和天皇ご崩御に伴い2月に延期させて頂きましたことをご了承下さい。

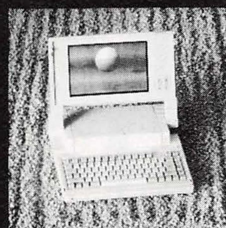
全国に広がるオーダーネット
98・286専用ダイヤル
ほしいものは電話一本で
業界一番のクレジット・モチロン代引でも

札幌 011-251-6771
仙台 022-227-7131
長野 0262-84-7771
大阪 06-264-7771
広島 082-261-7771
福岡 092-672-7771

上記ダイヤルでは中古品のお取扱いはいたしておりません。

NEC PC-9800シリーズ PC-9801RX2 RA2
ハードの時代からソフトのパフォーマンス
ビジネスでなく遊べるパソコンであることを知ってほしいと思います。だからPC-9801シリーズ





PC-286VE
PC-286X

TEL. INFORMATION
9801 286
オーダーダイアル
03-986-9801

即納 PC-9801RA2 Aコース

PC-9801RA2(本体)……¥498,000
CU-14CD(0.31オーバースキャンディスプレー) ¥84,800
PC-9872U(マウス)……¥10,000
MS-DOS Ver3.3(PS98-013-HMW) ¥18,000

合計 ¥610,800 ➡ ¥428,000

¥7,200×36回	㋭なし 頭20万
¥10,600×48回	㋭なし 頭なし
¥13,600×36回	㋭なし 頭なし

即納 PC-9801RX2 Aコース

PC-9801RX2(本体)……¥398,000
PC-KD854N(0.39 4050文字カラーディスプレー) ¥84,800
PC-PR201G(15″漢字プリンター) ¥158,000
TN-マウス(MSマウス)……¥7,800

合計 ¥648,600 ➡ ¥435,000

¥8,500×30回	㋭2.5万 頭10万
¥8,000×36回	㋭3.5万 頭なし
¥10,700×48回	㋭なし 頭なし

即納 PC-9801RX2 Bコース

PC-9801RX2(本体)……¥398,000
CMT-147L……¥84,800
NT98L……¥6,800
MS-DOS Ver3.3(PS98-013-HMW) ¥18,000

合計 ¥398,000 ➡ ¥342,000

¥8,500×48回	㋭なし 頭なし
¥10,900×36回	㋭なし 頭なし
¥8,900×36回	㋭1.2万 頭なし

即納 PC-9801RX2 Cコース

PC-9801RX2(本体)……¥398,000
CU-14CD(0.31オーバースキャンディスプレー) ¥84,800
PC-9801-26K(サウンドボード) ¥25,000
NT98L……¥6,800

合計 ¥515,600 ➡ ¥356,780

¥8,800×48回	㋭なし 頭なし
¥6,600×36回	㋭なし 頭15万
¥13,100×24回	㋭2万 頭なし

EPSON PC-286VE Aコース

PC-286VE-STD(本体)……¥298,000
PC-286CD II(ノングレア対応0.31ディスプレ) ¥94,800
PC-286PO I(日本語MS-DOS)… ¥18,000
TN-マウス(マウス)……¥7,800

合計 ¥418,600 ➡ 現金特価

¥8,500×36回	㋭なし 頭なし
¥8,600×24回	㋭2.2万 頭なし
¥12,200×24回	㋭なし 頭なし

EPSON PC-286VE B'コース

PC-286VE-STD(本体)……¥298,000
CU-14ED(0.39ディスプレー)… ¥78,800
新一太郎(日本語ワープロVer4)……¥58,000
TN-マウス(マウス)……¥7,800

合計 ¥405,600 ➡ ¥283,900

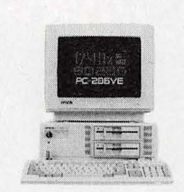
¥9,000×36回	㋭なし 頭なし
¥11,500×24回	㋭1万 頭なし
¥13,100×24回	㋭なし 頭なし

EPSON PC-286VE C'コース

PC-286VE-H20(本体)…¥423,000
CU-14CD(0.31ディスプレー) ¥84,800
日本語MS-DOSver3.3 ¥18,000
TN-マウス(マウス)……¥7,800

合計 ¥533,600 ➡ ¥369,800

¥4,000×36回	㋭2万 頭10万
¥5,800×48回	㋭2万 頭なし
¥11,800×36回	㋭なし 頭なし

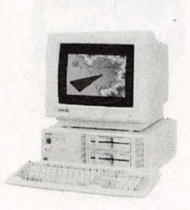


EPSON PC-286VS Aコース

PC-286VS-STD(本体)…¥388,000
PC-286CD II(ノングレア0.31ディスプレー) ¥94,800
PC-286PO1(日本語MS-DOS) ¥18,000
NT-98L(マウス)……¥7,800

合計 ¥508,600 ➡ 現金特価

¥8,400×36回	㋭なし 頭10万
¥8,500×36回	㋭1.8万 頭なし
¥14,700×24回	㋭1.2万 頭なし



EPSON PC-286VS Bコース

PC-286VS-STD(本体)…¥388,000
CU-14CD(0.31ディスプレー) ¥84,800
日本語MS-DOSver3.3 ¥18,000
NT-98L(マウス)……¥7,800
ブランクディスケット……¥6,800

合計 ¥505,400 ➡ ¥358,000

¥7,600×36回	㋭2.3万 頭なし
¥12,800×24回	㋭2.2万 頭なし
¥16,500×24回	㋭なし 頭なし

EPSON PC-286VS Cコース

PC-286VS-STD(本体)…¥388,000
CU-14CD(0.31ディスプレー) ¥84,800
一太郎(ジャストシステム)……¥58,000
1-2-3リリース2.1J(ロータス)……¥98,000
VP-135EXPC……¥102,000

合計 ¥730,800 ➡ ¥513,800

¥7,800×36回	㋭なし 頭30万
¥14,700×36回	㋭1.5万 頭なし
¥16,100×24回	㋭1.2万 頭15万

EPSON PC-286 Aコース

PC-386-STD(本体)……¥598,000
PC-286CD II(ノングレア0.31ディスプレー) ¥94,800
PC-286PO1(日本語MS-DOS) ¥18,000
NT-98L(マウス)……¥7,800

合計 ¥718,600 ➡ 現金特価

¥6,800×36回	㋭なし 頭30万
¥12,500×36回	㋭2.5万 頭なし
¥14,000×24回	㋭3万 頭10万

EPSON PC-286 Bコース

PC-386-STD(本体)……¥598,000
CU-14CD(0.31ディスプレー) ¥84,800
日本語 MS-DOSver3.3 ¥18,000
NT-98L(マウス)……¥7,800

合計 ¥708,600 ➡ ¥538,200

¥7,500×36回	㋭1万 頭25万
¥12,400×36回	㋭2.8万 頭なし
¥13,800×24回	㋭2.5万 頭25万

周辺機器INFORMATION

商品名	定価	現金特価
8801・9801周辺機器		
PC-8801-23-24	¥39,800	¥30,000
PC-9801-26K	¥25,000	¥20,500
FM-1(26K同等品)	¥18,000	¥15,800
PC-9872U	¥10,000	¥8,500
NT-98マウス	¥6,800	¥3,600
ワープロソフト		
P1EXE	¥48,000	¥38,000
一太郎	¥58,000	¥40,000
データベース		
VP-プランナー	¥36,000	¥28,800
マルチプラン3.1	¥68,000	現金特価
THE CARD3	¥48,000	現金特価
Lotus 1-2-3	¥98,000	現金特価
ミュージック		
COME ON MUSIC	¥38,000	現金特価
ミュージくん	¥98,000	現金特価
通信/他		
まいと～く	¥28,000	現金特価
PARTY	¥24,000	現金特価
日本語MS-DOS3.3	¥18,000	現金特価

送料 ¥1,000

オープンフェア大特価品 送料¥1,000

PC-9801RX2…¥278,000	PC-9801LV21 ¥210,000	PC-KD853N…¥80,000
PC-9801VM11 ¥239,800	PC-9801LV22 ¥295,000	PC-KD854N…¥55,800
PC-9801UV11 ¥189,800	PC-9801LS2…¥409,000	PC-TV454……¥99,800
PC-9801UX21 ¥239,800	PC-9801 S5…¥580,000	PC-TV455……¥112,000

振込口座
住友銀行 池袋支店
(普通口座) 1065392
株式会社ワールドインアオヤマ

東京都豊島区東池袋1-27-12 明治生命池袋ビル 〒170　池袋SHOP 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170　ソフトSHOP 東京都豊島区池袋パールシティ 〒170

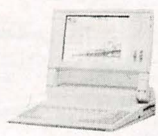
北海道文化放送「ニュース最終版」 フジテレビ系 CM放送中

WORLD IN AOYAMA

FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

今月の限定お買得品

EPSON PC-286L



PC-286L STD N……… ¥348,000

定価合計¥348,000➡¥228,800

NEC用 IO-730

NEC用カラーイメージジェットプリンター

48ノズルヘッドでモノクロ・カラーとも高速印字 ビジネスに不可欠のB4横用紙・15インチ連続紙対応。静かなオフィスで利用できる静粛印字

IO-730(シャープ)………… ¥230,000

プリンターケーブル……… ¥ 5,800

定価合計¥235,800➡現金特価

PC-8801FE 新製品

テレビも映る2000文字ディスプレセット

A コース



PC-8801FE(本体)………… ¥129,000

CZ-820D(チューナ付ディスプレー)………… ¥ 79,800

接続用ケーブル……………… ¥ 780

定価合計¥216,600➡¥119,900

EPSON PC-286LE

PC-286LE(STD)………… ¥368,000

テンキーパッド…………… ¥ 17,000

定価合計¥385,000➡現金特価

¥ 9,100×36回	ボなし	頭なし
¥13,200×24回	ボなし	頭なし

EPSON VP-135K PC



PC用24ドット15インチプリンター

定価合計¥173,000➡¥69,800

PC-8801FE 新製品

4000文字アナログディスプレイセット



PC-8801FE(本体)………… ¥129,000

CU-14BD(4000文字アナログ)…… ¥ 64,800

定価合計¥193,800➡¥125,000

EPSON PC-286LS

PC-286LS(STD)………… ¥478,000

テンキーパッド…………… ¥ 17,000

定価合計¥495,000➡現金特価

¥11,800×36回	ボなし	頭なし
¥17,000×24回	ボなし	頭なし

EPSON HG-2550PC



NEC用インクジェットプリンター

定価合計¥258,000➡¥134,000

上記商品は、クレジット・代金引換システム共に取り扱っております。　送料 ¥2,000　くわしくは、お電話にてお問い合せ下さい。

上記商品は池袋店、札幌店にて実演中です。

PC-9801 PC286お問い合せ御注文

03-986-9801

コースでのお申込み、コース外での御注文
オプションからソフトまでお受けいたしております。

パソコンの御注文お問い合せ下取り

03-987-7771

お問い合せから下取品の査定まで
何でも御相談下さい。

電話受付時間
●月曜日～金曜日 10:00～21:30
●土・日曜日・祭日 10:30～19:00

お客様相談室

03-987-7795

すでにご注文いただいている商品のお届け時期(納期)や、メンテナンス、その他のお問い合せは上記へお電話ください。(10:30-19:00)

あなたのパソコン 高く下取りマス

グーンとお得な下取システム
今お持ちの機種を当社にて高額下取。わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ。差額をクレジットでもお受けしております ので尚一層お徳です。買替えをグーンとお徳にした下取システムはユーザーの皆様にきっとご満足いただけるはずです。

中古パソコンショップOPEN ………………… ☎03-989-1171



ショウルームインフォメーション

3月のショップお休み……2日(木)・9日(木)・16日(木)
4月のショップお休み……6日(木)・13日(木)・19日(水)・20日(木)・27日(木)

ショールーム営業時間　電話受注センターは4月よりショップと同時定休日となります。

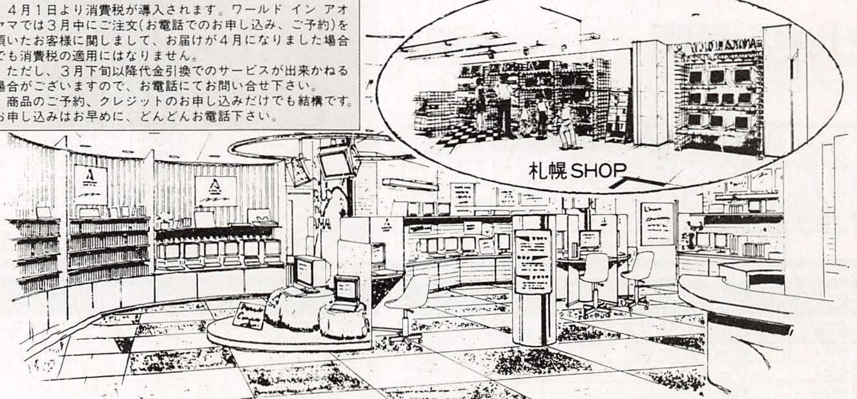
池袋Shop	11:00～18:30	豊島区東池袋1-28-6東急ハンズ池袋店隣	03-987-7771
USED Shop	11:00～18:30	豊島区東池袋1-28-1タクトTOビル3F	03-989-1171
札幌Shop	11:00～19:30	札幌市中央区南2条西3丁目リンクビル3F	011-251-1777

電話受注センターは4月よりショップと同時定休日となります。

札幌店お電話御注文 011-251-6771

消費税についてのお知らせ

4月1日より消費税が導入されます。ワールド イン アオヤマでは3月中にご注文(お電話でのお申し込み、ご予約)を頂いたお客様に関しまして、お届けが4月になりました場合でも消費税の適用にはなりません。
ただし、3月下旬以降代金引換でのサービスが出来かねる場合がございますので、お電話にてお問い合せ下さい。
商品のご予約、クレジットのお申し込みだけでも結構です。お申し込みはお早めに、どんどんお電話下さい。



FAXでの御注文お問い合せも承っております。　03-985-5221(FAX)
011-232-8040(FAX)

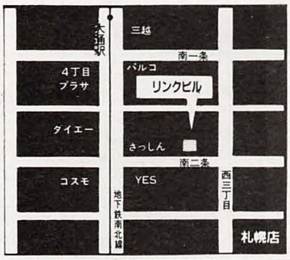
SHOP EVENT

札幌：3月1日～4月10日
「卒業、進学おめでとうフェア」
池袋：3月1日～4月10日
「春一番夢いっぱいセール」
池袋・札幌：2月28日～3月31日
「USED SHOPオープンフェア」

東京：池袋店



北海道：札幌店



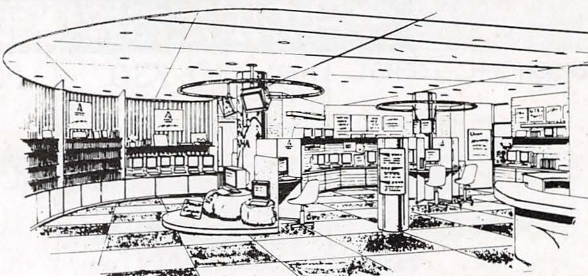
USED SHOP 東京都豊島区東池袋1-28-1 タクトビル3F　札幌SHOP 札幌市中央区南2条西3丁目　株式会社 ワールド イン アオヤマ

青山

[April Fool]

思いたったら電話いつでもSHOP

- X68000 ACE
- X68000 EXPERT
- X68000 PRO
- X1 turbo Z III
- X1 twin
- X1 C Model 30
- FM77AV



池袋店　札幌店

MIDIを引き連れ新製品登場
今宵の気分もいける X68000 ACE EXPERT PRO

今ゞ X68000をお買上げのお客様に……●オリジナルメンバーズカード電卓プレゼント●X68000EXE（エグゼ）クラブに入会●CLUB246ゴールド会員として登録

『シャープパソコンフォーラム'89 IN 赤坂』協賛
特典いっぱいのX68000をワールドインアオヤマで!

——買ったお客様でしかわからないこのサービス!—— ぜったいX68000を買うならアオヤマがオトク

EXPERT X68000 Cコース
CZ-602C〔本体+Keyボード〕····¥358,000
CZ-601D〔15'ディスプレーテレビ〕·····¥119,800
CZ-6ST1〔チルトスタンド〕·········¥　5,800
御希望ゲームソフト1本····¥　7,800

合計 ¥491,400➡現金特価

安すぎて表示できません クレジットでもお申込み出来ます。

EXPERT X68000 Dコース
CZ-602C〔本体+Keyボード〕····¥358,000
CZ-603D〔0.31カラーディスプレー〕····¥　84,800
御希望ゲームソフト1本····¥　7,800

合計 ¥450,600➡現金特価

安すぎて表示できません クレジットでもお申込み出来ます。

ACE HD X68000 Fコース
CZ-611C〔20MHDD付本体〕····¥399,800
CZ-611D〔0.31ディスプレーテレビ〕····¥145,000
CZ-6ST1〔チルトスタンド〕·········¥　5,800
オリジナルウインドブレーカー＆ポシェット····スペシャルサービス
御希望ゲームソフト1本····¥　7,800

合計 ¥558,400➡現金特価

安すぎて表示できません クレジットでもお申込み出来ます。

ACE HD X68000 Gコース
CZ-611C〔20MHDD付本体〕·····¥399,800
CZ-603D〔0.31カラーディスプレー〕····¥　84,800
オリジナルウインドブレーカー＆ポシェット····スペシャルサービス
御希望ゲームソフト1本····¥　7,800

合計 ¥492,400➡現金特価

安すぎて表示できません クレジットでもお申込み出来ます。

EXPERT X68000 Jコース
CZ-612C〔40MHDD付本体〕·····¥466,000
CZ-611D〔0.31ディスプレーテレビ〕····¥145,000
CZ-6ST1〔チルトスタンド〕·········¥　5,800
御希望ゲームソフト1本····¥　7,800

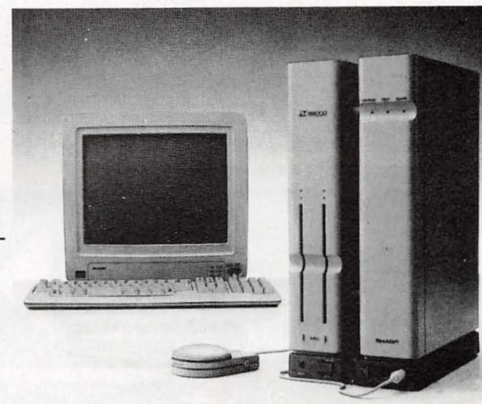
合計 ¥624,600➡現金特価

安すぎて表示できません クレジットでもお申込み出来ます。

X68000 PRO X68000 Kコース
CZ-652C〔本体+Keyボード〕····¥298,000
CZ-603D〔0.31カラーディスプレー〕····¥　84,800

合計 ¥382,800➡現金特価

安すぎて表示できません クレジットでもお申込み出来ます。



1. 大容量メモリ制御に適した68000を搭載
2. メインメモリ2MBを搭載
3. 独自のフレンドリーOS〔Human68 K Ver 2.0〕
4. 日本語処理機能〔日本語ワードプロセッサ〕搭載
5. 65,536色同時表示の自然色グラフィックス
6. ステレオ対応FM音源＆AD PCM

X68000には、ブラックとオフィスグレーのカラーがあります。

X68000 PRO X68000 Lコース
CZ-652C〔本体+Keyボード〕····¥298,000
CZ-601D〔0.39ディスプレーテレビ〕····¥119,800
CZ-6ST1〔チルトスタンド〕·········¥　5,800

合計 ¥423,600➡現金特価

安すぎて表示できません クレジットでもお申込み出来ます。

X68000 PRO X68000 Pコース
CZ-662C〔本体+Keyボード〕····¥408,000
CZ-603D〔0.31カラーディスプレー〕····¥　84,800

合計 ¥492,800➡現金特価

安すぎて表示できません クレジットでもお申込み出来ます。

X68000お買上げのお客様へ

上記コースで御希望ソフトは「熱血高校ドッチボール部」「沙羅曼蛇」「ツインビー」「フルスロットル」「パックマニア」のうちいずれかからお選び下さい。各コースによりサービス品は異なりますが、ワールド イン アオヤマのX68000コースは他店でマネの出来ないサービスがいっぱい。御購入いただいてからわかるサービスもそのひとつです。

X68000へのお問い合せ 03(987)7771

X68000ソフト＆周辺機器

下記周辺機器は現金特価をお電話にてお問い合せ下さい。本体と合せてお申込みの場合、クレジット及び代金引換にて受け賜ります。

X68000をはじめソフト＆周辺機器類は、当社池袋店・札幌店にて実演中です。

タイトル	定価	販売価格	一言コメント	型番	商品名	定価	販売価格
Kamikaze	¥68,000	現金特価	統合型スプレッドシート	CZ-6VT1	カラーイメージユニット	¥ 69,800	現金特価
サウンドPRO 68K	¥15,800	現金特価	音色データ作成ツール	CZ-6BE1	1MB増設RAMボード	¥ 35,000	現金特価
Z's STAFF PRO68K	¥58,800	¥47,800	画像処理システム	CZ-6BE2	2MB増設RAMボード	¥ 79,800	現金特価
C compiler PRO68K	¥39,800	現金特価	プログラムを効率良くサポートします	CZ-6BE4	4MB増設RAMボード	¥138,000	現金特価
ミュージックPRO68K	¥18,800	現金特価	FM音源機能をフルに稼動	CZ-6BB1	拡張I/Oボックス	¥ 88,000	現金特価
BUSINESS PRO68K	¥68,000	現金特価	データベース グラフ作成1体化のビジネスツール	CZ-6BG1	GP-1Bボード	¥ 59,800	現金特価
OS-9/X68000	¥29,800	現金特価	事業所用経理システム	CZ-6BU1	ユニバーサルI/Oボード	¥ 39,800	現金特価
C-TRACE	¥68,000	¥55,500	3次元コンピュータグラフィックス	CZ-6BE1A	1MB増設RAMボード	¥ 38,000	現金特価
DATA PRO68K	¥58,000	現金特価	コマンド型データベース	CZ-6BF1	増設用RS232Cボード	¥ 49,800	現金特価
CARD PRO68K	¥29,800	現金特価	カード型データベース	CZ-6BP1	数値演算プロセッサボード	¥ 79,800	¥63,000
Sampling PRO68K	¥17,800	現金特価	サンプリングエディター	CZ-6BC1	FAXボード	¥ 79,800	現金特価
NEW Printshop PRO68K	¥19,800	現金特価	ポップアートツール	CU-21CD	21インチカラーディスプレー	¥139,800	~~¥111,000~~
Communication PRO68K	¥19,800	現金特価	フルスクリーンエディタ内蔵通信ソフト	CZ-603D	14インチカラーディスプレー	¥ 84,800	現金特価
THE 福袋 V2.0	¥ 9,980	現金特価	ソフト開発ツール	CZ-8NS1	カラーイメージスキャナ	¥188,000	現金特価
トラックボール	¥13,800	¥12,000	オペレーティングシステム	CZ-8NT1	スキャナ用パラレルボード	¥ 29,800	現金特価

新製品 X-1シリーズ周辺機器

X-1 Twin対応 全てのX-1シリーズに対応

型番	商品名	標準価格	現金特価
CZ-8BV2	カラーイメージボード	¥ 39,800	¥32,800
CZ-8BS1	ステレオタイプFM音源カード	¥ 23,800	現金特価
CZ-8TM2	モデムユニット	¥ 49,800	現金特価
CZ-8BM2	RS-232C マウスボード	¥ 19,800	現金特価
BF-68PRO	高性能CRTフィルター	¥ 19,800	現金特価
ジョイスティック	アスキーターボステック	¥ 6,800	¥ 5,440
X-1用	ジョイカード 延長コード付	¥ 3,200	¥ 2,900
CZ-8BR1	立体映像セット	¥ 29,800	現金特価
CZ-8NM2	X-1 turbo マウス	¥ 6,800	¥ 5,780
AN-8TU	RGBシステムチューナー	¥ 35,800	現金特価
CZ-6PV1	カラービデオプリンター	¥198,000	現金特価
AN-160SP	アンプ内蔵スピーカー	¥ 59,800	¥48,800
X1エミュレータ	X1ソフトをX68000へファイル転送	¥ 9,800	現金特価
CU14F/G用	スモークドフィルター	¥ 9,800	¥ 5,980
CZ-53F	X-1 Twin用5 増設ドライブ	¥ 19,800	現金特価
CZ-141SF	NEW-Z-BASIC 64KRAM付 即納	¥ 18,800	¥ 9,800
CZ-8PK9	24ドット漢字プリンター	¥ 89,800	現金特価

以前当社にてCU14Gシリーズを御購入いただいたお客様に限りスモークドフィルター[定価¥9,800]を¥2,980にてお届けいたします。会員の方は会員ダイヤルにてCall!!

X-1シリーズ システムソフト

商品名		機種名	価格	現金特価
コスモステーション		CZ-136SF（2D·5"FD版）	¥ 9,800	¥ 9,200
モデムターミナル		CZ-133SF（2D·5"FD版）	¥25,800	¥ 4,800
turboターミナル		CZ-131SF（2D·5"FD版）	¥ 8,800	¥ 8,100
ランゲージマスター（CP/M R）		CZ-128SF（2D·5"FD版）	¥ 9,800	¥ 9,200
turbo CP/M（漢字版）		CZ-130SF（2D·5"FD版）	¥14,800	¥13,600
ミュートピア		CZ-139SF（2D·5"FD版）	¥12,800	¥11,700
ランゲージシリーズ	FORTRAN	CZ-115LF（2D·5"FD版）	¥13,800	¥12,600
	C	CZ-116LF（2D·5"FD版）	¥13,800	¥12,600
	turbo LOGO（漢字版）	CZ-117SF（2D·5"FD版）	¥18,800	¥17,000
	COBOL	CZ-118LF（2D·5"FD版）	¥13,800	¥12,600
	PROLOG	CZ-119LF（2D·5"FD版）	¥13,800	¥12,600
	LISP	CZ-120LF（2D·5"FD版）	¥13,800	¥12,600
	APL	CZ-126LF	¥13,800	¥12,600

X68000 IN MIDI BOAD

MUSIC PRO MIDI	SHARP CZ-247MS		現金特価
MIDIボード	SHARP CZ-6BM1	¥26,800	現金特価
MIDIソフト	SHARP CZ-237MS	¥25,800	現金特価

送料 ¥1,000　　ボードとソフトを合せるとさらにオトク

SHARP AN-8TU

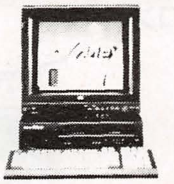


対象ディスプレー
アナログRGB入力対応〔15P〕/200ライン対応のもの
KD863S、862、CU-14AD、BD、ED、603D
KD854·852には使用出来ません。

定価合計¥35,800➡安すぎて表示不能	
¥3,000×12回	㋭なし 頭なし
¥5,600× 6回	㋭なし 頭なし

東京都豊島区東池袋1-27-12 明治生命池袋ビル 〒170　池袋SHOP 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170　ソフトSHOP 東京都豊島区池袋パールシティ 〒170

FM77AV40SX 40EX 20EX



- ●鮮明なグラフィック表示 ●最先端の情報が見られる、便利な文字放送
- ●日本語機能も強力 ● ●パソコンをさらに便利にする文字放送カード
- ●メインCPUの動作クロックを25%アップ(AV40/20比)
- ●高速日本語処理をサポートするF-BASIC ●受信した情報の編集、加工も簡単にできる

FM77AV40SX　Aコース

FM-77AV40SX(本体)	¥178,000
FM-TV155(4000文字ディスプレーTV)	¥ 89,800
御希望ゲームソフト1本	¥ 7,800
福袋	¥ 0
合計 ¥323,800➡¥248,000	

支払	ボーナス	頭金
¥ 4,800×36回	ボ2万	頭3万
¥ 8,100×36回	ボなし	頭なし
¥11,800×24回	ボなし	頭なし

FM77AV40SX　Bコース

FM-77AV40SX(本体)	¥178,000
カラーCRTディスプレー	¥ 89,800
福袋	¥ 0
合計 ¥267,800➡現金特価	

支払	ボーナス	頭金
¥6,000×24回	ボ2万	頭なし
¥6,500×36回	ボなし	頭なし
¥5,000×48回	ボなし	頭なし

FM77AV40EX　Cコース

FM-77AV40EX(本体)	¥168,000
FM-TV154(4050文字カラーディスプレTV)	¥138,000
御希望ゲームソフト1本	¥ 7,800
福袋	¥ 0
合計 ¥313,800➡¥168,000	

支払	ボーナス	頭金
¥5,700×24回	ボ1.5万	頭なし
¥5,700×36回	ボなし	頭なし
¥8,100×24回	ボなし	頭なし

WORLD IN AOYAMA

FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

お問い合せは 03-987-7771

FMシリーズソフト & 周辺機器

タイトル	定価	販売価格	コメント
いろどりAV	¥25,000	¥21,000	グラフィックワープロ
つどい	¥38,000	¥32,000	日本語統合ソフト
COMAS-V3S	¥19,800	¥16,800	日本語ワープロソフト
FMサウンドエディタII V1.1	¥20,000	現金特価	――――
FMジュークボックスV1.0	¥12,000	現金特価	プログラム演奏
FM日本語シート	¥12,000	現金特価	日本語表作成ツール

型番	商品名	定価	販売価格
FM77-171	文字放送カード	¥38,000	現金特価
FM77-211	日本語カード	¥29,800	¥23,900
FM77-413	ビデオデジタイズカード	¥16,800	¥13,800
FMSC-101	ハンディスキャナ(I/F付)	¥39,000	¥34,800
FM77-414	ビデオカード	¥29,800	¥26,000
FM77-704- 401	MIDIアダプタ	¥31,800	¥27,000

X-1ツインをコースでお買上げのお客様に限り+3,500円にて御希望PCソフトをお付けいたします。

今月の限定特選お買得品

お買得品コースもクレジットでのお支払が出来ますので合せて御相談下さい。

X68000　限定処分

クレジットでもお申込み出来ます。



¥298,000

CZ-600C(本体)	¥369,800
CZ-601D(15カラーディスプレTV)	¥119,800
定価合計 ¥496,600➡¥298,000	

X68000　Hコース

クレジットでもお申込み出来ます。



¥308,000

CZ-601C(本体)	¥319,800
CZ-600D(15ディスプレーテレビ)	¥129,800
定価合計 ¥449,600➡¥308,000	

X68000　Aコース

クレジットでもお申込み出来ます。



現金大特価

CZ-601C(本体)	¥319,800
CZ-601D(15ディスプレーテレビ)	¥119,800
CZ-6ST1(チルドスタンド)	¥ 5,800
御希望ゲームソフト	¥ 7,800
定価合計¥453,200➡現金大特価	

X1 turbo Z III　Dコース



現金特価

CZ-888C	¥169,800
CZ-830DB	¥ 99,800
定価合計 ¥269,600➡現金特価	

CZ-8PC4　新製品

48ドット熱転写カラープリンター

定価合計¥99,800➡現金特価

支払	ボーナス	頭金
¥3,800×24回	ボなし	頭なし
¥7,100×12回	ボなし	頭なし

CZ-8PC3　限定品



第2水準漢字ロムがついてさらにお得。

24ドット熱転写プリンター

CZ-8PC3(X-1シリーズケーブル付) ¥65,800

定価合計¥65,800➡現金特価

支払	ボーナス	頭金
¥3,300×18回	ボなし	頭なし
¥4,900×12回	ボなし	頭なし

X1 G10



¥12,300

CZ-820C(本体)	¥69,800
AN-58C(コンバーター)	¥ 2,980
定価合計 ¥72,700➡¥12,300	

PC-8801FE　Bコース



¥143,000

PC-8801FE(本体)	¥129,000
PC-KD854(0.39ディスプレー)	¥ 84,800
バックアップディスク	¥ 4,400
定価合計¥218,200➡¥143,000	

支払	ボーナス	頭金
¥4,700×36回	ボなし	頭なし
¥6,800×24回	ボなし	頭なし

PC-8801FE　Cコース



¥184,900

PC-8801FE(本体)	¥129,000
PC-863G(PCエンジン付ディスプレー)	¥138,000
バックアップディスク	¥ 4,400
定価合計¥271,400➡¥184,900	

支払	ボーナス	頭金
¥6,100×36回	ボなし	頭なし
¥8,700×24回	ボなし	頭なし

NEC PC-88VA2　Aコース



¥244,800

PC-88VA2(本体)	¥298,000
CU-14BD(4000文字アナログ)	¥ 64,800
定価合計¥362,800➡¥244,800	

支払	ボーナス	頭金
¥ 8,100×36回	ボなし	頭なし
¥11,800×24回	ボなし	頭なし

PC-8801MA2　A'コース



¥165,800

PC-8801MA2(本体)	¥168,000
PC-KD854N(0.39ディスプレー)	¥ 84,800
定価合計¥252,800➡¥165,800	

支払	ボーナス	頭金
¥5,500×36回	ボなし	頭なし
¥8,000×24回	ボなし	頭なし

PC-8801MA2　Bコース



¥209,000

PC-8801MA2(本体)	¥168,000
PC-863G(PCエンジン付ディスプレー)	¥138,000
バックアップディスク	¥ 6,800
定価合計¥312,800➡¥209,000	

支払	ボーナス	頭金
¥6,800×36回	ボなし	頭なし
¥9,800×24回	ボなし	頭なし

PC-8801MA2　Dコース



¥154,900

PC-8801MA2(本体)	¥168,000
CU-14BD(4000文字アナログ)	¥ 64,800
バックアップディスク	¥ 6,800
定価合計¥239,600➡¥154,900	

支払	ボーナス	頭金
¥5,100×36回	ボなし	頭なし
¥7,300×24回	ボなし	頭なし

ワールドインアオヤマのお得で安心なサービス

北海道文化放送「ニュース最終版」 フジテレビ系 CM放送中

1 「初めて」はパソコンの基本です。
初めての方でも、ぜひ一度訪ねて下さい。最新商品からグレードアップされた中古まで、豊富な在庫の中から、経験豊かなスタッフが基本から応用まで適切なアドバイスを致します。

2 激安金利に簡単クレジット
商品が決まったら、お支払い計画は係員にお任せ下さい。月々の金額からボーナス設定までお客様にぴったりのオリジナルコースをお作りします。ロータスクレジットはワールドインアオヤマとクレジット会社とのオリジナルプランニングにより、大幅な手数料ダウンが実現したものです。

3 アフターサービスも万全
もしご使用中、機種に異常や疑問を感じられた場合、どんな小さなことでもご質問下さい。専門のスタッフが適確に診断、お答え致します。

4 見て、触れて、納得して下さい
ショールームでは、お客様に一切声をかけないこともサービスの一つと思っております。お客様ご自身でじっくりとお選び下さい。

5 グーンとお得な下取システム
今お持ちの機種を高額下取。僅かなご予算で上位機種、新品にシステムアップ。差額をクレジットでもお受けしておりますので尚一層お徳です。

6 うれしい代引システム
商品の到着をご確認頂きその場で直接お支払い下さい。日・祭日もOK。日付、時間の指定もお受けします。(離島の方は代引できませんのでご了承下さい。)

7 VIPカード「CLUB246」
商品お買上の皆様に「CLUB246」カードを発行致します。次回からお電話あるいは店頭でお名前だけお伝え下さい。全てのデータが登録されておりますので、買換やシステムアップ時に会員価格でご提供等、特典一杯の強いカードです。

8 もしも初期不良があったら
お買上当初より異常がみられる場合、1週間以内にお電話下さい。お荷物をお宅迄ひきとりに参ります。当社にて再チェック後別商品と交換させて頂きます。

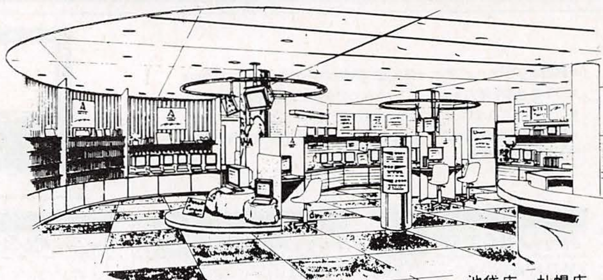
USED SHOP 東京都豊島区東池袋1-28-1 タクトビル3F　札幌SHOP 札幌市中央区南2条西3丁目

株式会社 ワールド イン アオヤマ

[April Fool]

高遅

思いたったら電話いつでもSHOP



池袋店　札幌店

■特選中古パソコン

- ●NEC
- ●SHARP
- ●FUJITSU
- ●EPSON
- ●Panasonic
- ●SONY
- ●OMRON

今月の限定お買得品

NEC 新品限定品
PC-201 G
定価合計￥158,000➡ ￥88,000

SHARP
パーソナルワークステーション X68000
CZ-600C……………￥369,000
CZ-600D……………￥129,800
定価合計￥498,800➡ ~~￥278,000~~

EPSON 新品限定品
PC-286U STD
定価合計￥248,000➡
￥159,000

FM77AV40EX
FM-77AV40EX……￥168,000
FM-TV154……………￥138,000
セット合計
￥306,000➡ ￥168,000

FM77AV20EX
FM-77AV20EX……￥129,800
FM-TV152……………￥ 88,000
セット合計
￥217,800➡ ￥114,000

X1G Model 30 ソフトプレゼント
CZ-822CB(本体)……………￥118,000
CZ-820DB(テレビ付ディスプレー)…￥ 79,800
バックアップキッド(ディスク)………￥ 3,400
定価合計￥201,200➡ ￥79,000

SHARP 限定品
X-1G30
CZ-822C……………￥118,000
定価合計￥118,000➡ ~~￥49,800~~

SHARP 限定品
X-1TWIN
CZ-830C……………￥98,000
定価合計￥98,000➡ ~~￥64,000~~

EPSON 限定品
PC-286L STD[N]
￥348,000➡ ￥228,000

SHARP 新品
CZ-8PK6
〔15インチ漢字プリンター〕
フロッピーホルダープレゼント
￥159,000➡ ￥59,800

SHARP 新品限定品
CE-140P
76%引
PC-1360/1360K/1425/1475用プリンター
7色カラードットプリンター
定価合計￥43,000➡ ￥9,980
PC-1360(ポケコン)+CE-140P(プリンター)
定価合計￥72,800➡ ￥27,800

FM TOWNS Aコース
FM TOWNS-1……………￥338,000
FMT-KB101(キーボード)…￥ 20,000
FMT-DP531……………￥ 89,800
定価合計￥447,800➡ 現金大特価

SHARP
チューナ付ディスプレー
CU-14G
定価￥69,800➡ ￥29,800

Panasonic A1 新製品
定価合計￥69,800➡ ~~￥62,800~~

NEC 新品限定品
PC-PR101TL2
定価合計￥79,800➡ ￥54,800

SHARP 限定品
PC-1360
PC-1360(ポケコン本体)…￥29,800
プログラム編集機能
定価合計￥29,800➡ ***￥19,800***

NEC

品名	定価	価格
CU-14BD〔4000文字アナログ〕〔新品同様〕	￥64,800	￥44,800
CMT147L〔4000文字アナログ、0.39〕〔新品〕	￥89,800	￥47,800
CU-14GE	￥49,800	￥22,000
DM405〔2000文字アナログ21Pケーブル付〕〔新品〕	￥69,300	￥36,800
60M43〔15色ディスプレー〕	￥65,800	￥18,000
PC-TV151	￥94,800	￥42,000
CZ-820DB〔2000文字ディスプレーTVテレビ〕	￥89,800	￥27,800
PC-KD551K	￥99,800	￥45,000
PC-KD852	￥99,800	￥48,000
PC-KD854	￥89,800	￥50,000
PC-KD854〔4000文字アナログ〕〔新品〕	￥84,800	￥54,800
PC-KD854N〔4000文字アナログ〕	￥84,800	￥55,800
PC-KD855〔4050, 0.42アナログディスプレー〕	￥64,800	￥42,000
PC-KD862〔アナログRGB〕	￥99,800	￥50,000
PC-KD863S〔ステレオ0.39アナログディスプレー〕	￥138,000	￥65,000
CU-14AD〔アナログRGBビデオボード対応〕	￥84,800	￥46,800
CU-14BD〔4000文字アナログ〕	￥64,800	￥39,800
N5913L〔4050, 0.31ディスプレー〕	￥138,000	￥78,000
RC-TV453N〔ビデオボード対応〕	￥138,000	￥79,800
PC-TV353〔2000/4050, 0.39ディスプレーテレビ〕	￥110,000	￥68,000
PC-TV353〔新品同様〕	￥110,000	￥74,800
CZ830D〔2000/4000, 0.42ディスプレーテレビケーブル付〕	￥99,800	￥64,800
8801シリーズ本体		
PC-8801VA2〔新品同様〕	￥298,000	￥205,000
PC-8801/IISR30〔5"ドライブ2機増設〕	￥258,000	￥66,000
PC-8801/IIFR30〔5"ドライブ2機標準装備〕	￥178,000	￥64,000
PC-8801FH30	￥168,000	￥75,000
PC-8801FA	￥168,000	￥105,000
PC-8801FE〔本体〕	￥129,000	￥88,000
PC-8801IIMR〔1Mバイトドライブ2機標準装備〕	￥238,000	￥78,000
PC-8801MH	￥208,000	￥88,000
PC-8801MA	￥198,000	￥120,000
PC-8801MA2〔本体〕	￥168,000	￥115,000
PC-88VA	￥298,000	￥138,000
PC-8801VA3〔新品同様〕	￥398,000	￥268,000
9801シリーズ本体		
512K増設ラムボード〔I/Oデータ〕〔新品〕	￥25,000	￥22,000
2ME増設ラムボード〔I/Oデータ9234G〕〔新品〕	￥59,000	￥47,000
3ME増設ラムボード〔I/Oデータ9234G〕〔新品〕	￥85,000	￥69,800
4ME増設ラムボード〔I/Oデータ9234G〕〔新品〕	￥110,000	￥87,800
FM-1〔アクセル、PC-9801-26Kコンパチ〕〔新品〕	￥22,000	￥14,480
PC-9801UV2	￥318,000	￥145,000
PC-9801UV21	￥318,000	￥165,000
PC-9801Vm2〔5"ドライブ2機標準装備〕	￥415,000	￥180,000
PC-9801Vm21	￥390,000	￥198,000
PC-9801VMII〔本体〕	￥320,000	￥220,000
PC-9801VX2	￥433,000	￥228,000
PC-9801VX21〔本体〕	￥433,000	￥248,000
PC-9801VX41〔本体〕	￥630,000	￥278,000
PC-9801RX2〔本体〕	￥398,000	￥268,000
PC-9801RA2〔本体〕	￥498,000	￥328,000
PC-286V-STD〔本体〕〔9801コンパチ機〕	￥298,000	￥172,000
PC-286VE-STD〔本体〕〔9801コンパチ機〕	￥298,000	￥180,000
PC-286U-STD〔本体〕〔9801コンパチ機〕	￥248,000	￥149,000
PC-286U-STD〔本体〕〔9801コンパチ機〕〔新品〕	￥248,000	￥159,000
ラップトップ		
PC-9801LV21〔ラップトップ〕	￥345,000	￥228,000
PC-286L STD〔N〕〔ラップトップ〕	￥348,000	￥198,000
プリンター		
●熱転写漢字プリンター		
PC-PR406M〔24熱転写プリンター〕	￥59,800	￥39,800
PC-PR406M〔新品〕	￥59,800	￥46,000
PC-PR101TL2	￥79,800	￥52,000
AP-550〔24ドット熱転写プリンター〕	￥69,800	￥45,800
PC-PR406〔24熱転写漢字プリンター〕	￥99,800	￥48,000
AP-500〔24カラー熱転写〕	￥64,800	￥45,000
●24ドット10インチ漢字プリンター		
VP-500〔24ドットプリンター〕	￥87,000	￥54,000
PC-PR101G〔24ドットプリンター〕〔新品〕	￥138,000	￥93,800
PC-PR101F2〔第2水準漢ロム付〕	￥138,000	￥68,000
VP-800〔PCセット〕〔第2水準ロム付〕	￥124,000	￥72,000
●24ドット15インチ漢字プリンター		
PC-PR201H2〔カラープリンター〕	￥245,000	￥145,000
PC-PR201G〔24ドットプリンター〕〔新品〕	￥158,000	￥98,000
NM9950II〔15カラープリンター〕〔新品限定5台〕	￥245,000	￥118,000
VP130K〔カートリッジ、ケーブル付〕	￥177,000	￥68,000
VP135EX〔15インチ24ドットプリンター〕	￥100,000	￥69,800
スキャナ・モデム		
HWS-1G〔ハル研ワイドスキャナ〕〔新品〕	￥34,800	￥25,000
HS-7R〔オムロンハンディスキャナ〕〔新品〕	￥39,800	￥28,800
HS-10R〔オムロンハンディスキャナ〕〔新品〕	￥49,800	￥34,980
SC-1〔アクセルハンディスキャナ〕〔新品〕	￥29,800	￥23,800
GT-1000〔エプソンカラースキャナ〕〔新品〕	￥79,800	現金特価
JX-100〔シャープカラースキャナ〕〔新品〕	￥89,800	￥68,000
MD-1200AII〔1200ボーモデム〕〔新品〕	￥24,800	￥19,800
MD-1200E〔1200ボーモデム〕〔新品〕	￥24,800	￥18,900
MD-2400B〔新品〕	￥49,800	￥35,500
SR-240AT〔2400ボーモデム〕〔新品〕	￥59,800	￥42,800
SR-120MC〔1200ボーカード型〕〔新品〕	￥27,800	￥21,500
ハードディスク		
LHD-32NR〔ロジテック20MBHDD〕〔新品〕	￥118,000	￥79,000
Little B〔緑20MHDD I/F・ケーブル付〕〔新品〕	￥125,000	￥79,800
LHD-32HR〔ロジテック20MHDD I/F・ケーブル付〕〔新品〕	￥158,000	￥113,000
CRC-HD2A〔リサーチI/F・ケーブル付〕〔新品〕	￥89,800	￥59,800

東京都豊島区東池袋1-27-12 明治生命池袋ビル 〒170　池袋SHOP 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170　ソフトSHOP 東京都豊島区池袋パールシティ 〒170

正社員・アルバイト募集中「育ち盛りのワールド イン アオヤマで活躍しよう」総務課 03-986-6101

北海道文化放送「ニュース最終版」フジテレビ系 CM放送中

INFORMATION

WORLD IN AOYAMA
FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

1 まずお電話下さい

これは？と思ったら…どんどんお電話下さい！

ワールド イン アオヤマでは皆様からのお電話をお待ちしております その他新製品の速報や他メーカーのパソコンとの比較、接続方法など、お客様の小さななぜ？ これは？ といったご質問にも親切にお答え致します

2 お支払方法

①うれしい代引システム

面倒なお振込みの手間がはぶけます 商品の到着をご確認頂きその場で直接お支払い下さい 日・祭日の配送もOK 日付、時間の指定もお受けします（離島の方は代引できませんのでご了承下さい）

②もちろんクレジットで！ クレジットカードもOK！

ご都合に合わせてお支払い金額、回数を設定できます 頭金なし月々3,000円より あとは係員にご相談下さい お客様にぴったりのコースをお選び致します 右のクレジットカードをお持ちの方 お支払いは1回払いです お申し込みの際 1 カード名 2 会員No 3 有効期限をご連絡下さい

カードでお申し込みの場合、販売価格が変わりますのでお電話にてお問い合せ下さい

日本信販　オリエントファイナンス　JCB　セントラルファイナンス　VISA　ユニオン

3 グーンとお得な下取りシステム

今お持ちの機種を当社にて高額下取 わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ 差額をクレジットでもお受けしておりますので尚一層お徳です 買換えをグーンとお徳にした下取システムはユーザーの皆様にきっと満足いただけるはずです

パソコンの注文

03-987-7771

御注文… …どんどんお電話下さい!!
ワールド イン アオヤマでは皆様からのお電話をお待ちしております。その他新製品の速報や他メーカーのパソコンとの比較、接続方法など、お客様の小さななぜ？これは？といったご質問にも親切にお答致します。

パソコンの下取り・買取り

03-989-1171

不要になったパソコン高く買取ります。電話1本で査定し買取ります。近郊の方なら池袋店か札幌店に直接お持ち下さい。代金はその日の受け取り。

中古商品在庫センター問い合わせ

03-986-9991

その日の在庫のリストが全てわかります。在庫は毎日変わりますのでお気軽にお問い合せ下さい。注文センターはあなたからの電話をお待ちいたしております。

電話受付時間
●月曜日～金曜日 10:00～21:30
●土・日曜日・祭日 10:30～19:00

中古パソコンを価格だけで選んではいませんか？

ワールドインアオヤマの中古は他店にはマネのできない程多岐にわたる厳しいチェックをパスした特選品揃いです。企業よりの消耗品は一切扱っておりません。勿論、全商品マニュアル・ケーブル付ですので新品購入と同じ気分でお求めになれます。私共の自信は価格だけではありません。

40Mハードディスク

品名	定価	価格
HDD40R〔EPSON I/F・ケーブル付〕	¥218,000	¥128,000
ITH-540HS〔アイテック40MHDD I/F・ケーブル付〕〔新品〕	¥188,000►	¥110,000
CRC-HD4A〔リサーチ40MHDD I/F・ケーブル付〕〔新品〕	¥129,000►	¥88,000
LDS-5UV2〔ランド5′シングルドライブ〕〔新品〕	¥78,000►	¥59,800
LDS-3VM2〔ランド3.5′シングルドライブ〕〔新品〕	¥74,000►	¥59,800
LDS-5EL〔ランドPC-286L用ドライブ〕〔新品〕	¥78,000►	¥59,800
FDC-352Y〔アクセル3.5′デュアルドライブ〕〔新品〕	¥74,800►	¥44,800

SHARP

品名	定価	価格
CZ-81P〔X-1C用プロッタープリンター〕〔新古品〕	¥49,800►	¥3,800
MZ-1500	¥89,800►	¥18,000
CU-14AD〔4050, 0.31アナログディスプレー〕	¥84,800►	¥46,800
CU-14BD〔4050, 0.42アナログディスプレー〕	¥64,800►	¥39,800
CZ-830D〔2000, 4000, アナログディスプレー〕	¥98,000►	¥58,000

X68000

品名	定価	価格
CZ-600C〔X68000本体〕	¥369,000►	¥198,000
CZ-601C〔X68000本体〕〔新品〕	¥319,800►	現金特価
CZ601C〔X68000本体〕	¥319,000►	¥218,000
CZ-611C〔X68000本体20MEハードディスク付〕	¥399,800►	¥272,000
CZ-600D〔X68000 0.39ディスプレーテレビ〕	¥129,800►	¥70,000
CZ-601D〔X68000 0.39ディスプレーテレビ〕	¥119,800►	¥76,000
CZ-611D〔X68000 0.39ディスプレーテレビ〕	¥145,000►	¥100,000
X68000セット〔CZ-600C＋CZ-600D〕	¥498,800►	¥268,000
X68000セット〔CZ-601C＋CZ-601D〕	¥488,800►	¥289,000
CZ-803C〔本体〕	¥119,800►	¥9,200
X-1F 10〔CZ811本体〕	¥89,800►	¥10,000
X-1F 20〔CZ812本体〕	¥139,800►	¥27,800
CZ-820D〔X-1G用ディスプレーテレビ〕	¥79,800►	¥29,800
CZ-820C〔X-1G Model 10本体〕	¥69,800►	¥9,800
CZ-822C〔X-1G Model 30本体〕	¥118,000►	¥29,800
CZ-888C〔本体〕	¥169,800►	¥118,000
CZ-870C〔X-1 TurboIII〕〔本体〕	¥168,000►	¥68,000
CZ-870D〔X-1 TurboIII〕〔ディスプレー〕	¥109,800►	¥64,000
CZ-880D〔X-1 Turbo Z〕〔ディスプレー〕	¥109,800►	¥68,000
CZ-880C〔本体〕	¥218,000►	¥78,000
CZ-8KR〔漢字ロム〕〔新品〕	¥38,000►	¥15,900
CZ-8RL1〔データーレコーダー〕	¥24,800►	¥13,800
CZ-502F〔5′デュアルディスク〕	¥99,800►	¥54,800
CZ-503F〔5′シングルディスク〕	¥49,800►	¥25,000
CZ-503F〔5′シングルディスク〕〔新品限定品〕	¥499,800►	¥29,800
CZ-52F・CZ-53F・〔増設ドライブ〕	¥29,800►	¥20,000
CZ-8BS1〔FM音源ボード〕	¥23,800►	¥16,800
CZ-80PK	¥123,800►	¥19,000
CZ-8PC1〔24′熱転写プリンター〕	¥69,800►	¥37,800
CZ-8PC2〔24′熱転写プリンター〕	¥69,800►	¥39,800
MZ-1P17〔24′熱転写漢字プリンター〕	¥79,800►	¥37,000

ポケコン

品名	定価	価格
PC-1246DB〔新品同様〕	¥7,900►	¥6,200
PC-1248DB〔新品同様〕	¥11,000►	¥8,600
PC-1360〔新品〕	¥29,800►	¥19,800
PC-1360＋CE-140P〔ポケコンセット〕〔新品〕	¥72,000►	¥27,800
PC-1445〔ポケコン〕〔新品〕	¥24,800►	¥8,000
PC-E 200〔新品〕	¥22,000►	¥17,800
PC-E 500〔新品〕	¥28,800►	¥24,800

FUJITSU

品名	定価	価格
FM-NEW7	¥99,800►	¥10,000
FM-77AV20EX	¥128,000►	¥52,000
FM-77AV2	¥158,000►	¥48,000
DM-405〔2000文字アナログ21Pケーブル付〕〔新品〕	¥69,300►	¥36,800
FM-77AV40EX	¥228,000►	¥75,000
VP-500FM〔10′ドットプリンター〕〔限定品〕	¥95,000►	¥62,000
FM-PR353A〔15′ドットプリンター〕〔限定品〕	¥144,800►	¥89,800

EPSON・ROLAND

品名	定価	価格
PC-286V-STD〔本体〕	¥298,000►	¥172,000
PC-286V-H20〔本体〕	¥443,000►	¥248,000
PC-286VE-STD〔本体〕	¥298,000►	¥180,000
PC-286U-STD〔本体〕	¥248,000►	¥149,000
PC-286U-H20〔本体〕	¥393,000►	¥239,000
PC-286VS-STD〔本体〕	¥388,000	¥258,000
PC-286X -STD〔本体〕	¥438,000	¥294,000
PC-286CD II〔0.31ドットピッチエプソンディスプレー〕	¥94,800►	¥54,800
VP-1000〔15インチ24ドットプリンター〕	¥154,000►	¥85,000
ミュージくん〔ローランドミュージックシステム〕	¥99,800►	¥75,000

MSX

品名	定価	価格
TH14G1〔2000文字21Pディスプレーテレビ〕	¥66,000►	¥49,800
FS-FD-1〔MSX用35ディスクユニット〕〔新品同様〕	¥44,800►	¥34,800
FS-A1MK II〔ナショナルMSX2+128K〕〔新品〕	¥29,800►	¥19,800
FS-A1〔ナショナルMSX2 128K〕	¥29,800►	¥17,800
FS-A1F〔ナショナルMSX2 3.5FDD内蔵〕〔新品〕	¥59,800►	¥34,800
PHC-23〔MSX2 128K, 2スロット〕〔新品〕〔限定品〕	¥32,800►	¥24,800
HB-F1〔SONY MSX2 128K〕	¥32,800►	¥17,800
HB-F1 II〔SONY, MSX2 128K〕〔新品〕	¥29,800►	¥23,800
HB-F1 DMK II〔SONY, MSX2 128K〕	¥49,800►	¥39,800
アスキージョイスティックターボII〔新品〕	¥6,800►	¥5,480

全商品一年間の総合保険付

パソコン君は、とってもデリケート。取り扱いは注意が必要です。けれどもうっかりコーヒーをこぼしてしまったら…！そんな時でも大丈夫！ワールド イン アオヤマは東京海上火災保険と提携し、全ての製品を一年間保険付で販売しています。商品が火災・爆発・破曲損・盗難・水濡れ等の様な損害を受けた場合には、保険金が支払われます。
パソコン保険導入の為、お客様には¥1,300の負担をお願いいたしております。

USED SHOP 東京都豊島区東池袋1-28-1 タクトビル3F　札幌SHOP 札幌市中央区南2条西3丁目　株式会社 ワールド イン アオヤマ



9800シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
5"2FD・3.5"2FDシリーズ			
太平洋の嵐DX	2FD	14,800	13,320
クレアスター	2FD	9,800	8,820
維新の嵐	2FD	9,800	8,820
西国の覇者	2FD	7,200	6,480
ジンギスカン	2FD	9,800	8,820
信長の戦国群雄伝	2FD	9,800	8,820
信長の戦国群雄伝CD付	2FD	12,300	11,070
ライトニングバッカス	2FD	8,200	7,380
囲碁2	2FD	14,800	13,320
続々坂田血風録(囲碁)	2FD	8,800	7,920
麻雀武蔵	2FD	9,800	8,820
水滸伝	2FD	9,800	8,820
水滸伝CD付	2FD	12,300	11,070
自己中心派2	2FD	7,800	7,020
トリトーン2	2FD	9,800	8,820
女子大生交際図鑑	2FD	7,800	7,020
エグザイルII	2FD	8,800	7,920
白夜物語	2FD	9,800	8,820
気まぐれオレンジロード	2FD	7,800	7,020
原宿アフターダーク	2FD	8,800	7,920
めぞん一刻完結編	2FD	7,800	7,020
琥珀色の遺言	2FD	9,800	8,820
ラストハルマゲドン	2FD	7,800	7,020
オールド・ヴィレッジストーリー	2FD	8,200	7,300
やじうまペナントレース	2FD	7,800	7,020
信玄	2FD	7,800	7,020
キング・オブ・マジック	2FD	8,800	7,920
たんば	2FD	6,800	6,120
ウィザードリィIV	2FD	12,800	11,520
ティル・ナ・ノーグII	2FD	9,800	8,820
テトリス	2FD	6,800	6,120
シェヴァルトシルト	2FD	12,800	11,520
デス・ブリンガー	2FD	9,800	8,820
四柱推命(占い)	2FD	9,800	8,820
O星占術(占い)	2FD	18,000	16,200
名監督II	2FD	9,800	8,820
★ポッキー	2FD	7,800	7,020
★美少女フォトグラフ	2FD	6,800	6,120
★美しき獲物V	2FD	4,000	3,600
★ドキドキ・シャッターチャンス	2FD	4,800	4,320
★天使たちの美奈子	2FD	7,800	7,020
★天使たちの番外2	2FD	7,800	7,020
5"2HD・3.5"2HDシリーズ			
アランティア	2HD	8,800	7,920
ザ・スーパーラスベガス	2HD	12,800	11,520
プロダクションマネージャー	2HD	9,800	8,820
ミッドガルツ	2HD	9,800	8,820
F15・ストライクイーグル	2HD	7,800	7,020
大海令大日本帝国海軍	2HD	12,800	11,520
ロードス島戦記	2HD	9,800	8,820
ホワッツ・マイケル	5HD	7,800	7,020
将棋大将V2	2HD	10,800	9,720
スーパー大戦略98	2HD	8,800	7,920
F16ファイティングファルコン2	2HD	9,800	8,820
アルビオン	2HD	8,800	7,020
フォートレス	2HD	7,800	7,020
サイオブレード	2HD	8,800	7,920
ハイドライド3(3月発売)	2HD	7,800	7,020
ねじ式	2HD	9,800	8,820
ザ・キング・オブ・シカゴ	2HD	12,800	11,520
今夜パワフルまあじゃん2	2HD	7,800	7,020
ディガンの魔石	2HD	10,000	9,000
大戦略IIスペシャル	2HD	8,800	7,920
プリントショップII	2HD	19,800	17,820
D.C.コネクション	2HD	9,800	8,820
電脳将棋	2HD	9,800	8,820
テスト・ドライブ	2HD	6,800	6,120
★霧のカトレア	2HD	7,800	7,020
★媚少女NORIKO	2HD	7,800	7,020
★魔導士KUMIKO	2HD	7,800	7,020
★あっぷるくらぶI	2HD	3,800	6,420
★禁じられたデーター集⓪〜⑩	2HD	各3,000	2,700
★殺しのドレス2	2HD	6,800	6,120
★リップスティックアドベンチャー	2HD	6,800	6,120
★スターシップランデブー	2HD	8,800	7,920
★ペンション花の清里	2HD	7,800	7,020
5"2HDシリーズ			
スタークルーザー	5HD	7,800	7,020
森田将棋II	5HD	10,000	9,000
第三帝国	5HD	7,800	7,020
寿限無(姓名判断)	5HD	9,800	8,820
★ごらくいん	5HD	6,800	6,120
★いつみセンセーション	5HD	6,800	6,120
★Be!ガール	5HD	5,800	5,220
★コスモス・ハウス	5HD	8,800	7,920
★やりたい放題	5HD	5,800	5,220
★ときめきスポーツギャル	5HD	7,800	7,020
★ときめきスポーツギャル	5HD	各5,800	5,220
死体置場で夕食を	5HD	9,800	8,820
ファースト・クィーン	5HD	8,800	7,920
5"2・3.5"2DDシリーズ			
ソーサリアン	2DD	9,800	8,820
Jet	2DD	9,800	8,820
戦国ソーサリアン	2DD	3,800	3,420
ピラミッドソーサリアン	2DD	3,800	3,420
★なぎさの館	2DD	7,800	7,020

8800シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
信長の全国版マークII	5FD	9,800	8,820
三国志	5FD	14,800	13,320
ジンギスカン	5FD	9,800	8,820
ジンギスカンサウンド付	5FD	12,300	11,070
谷川浩司将棋指南2	5FD	7,800	7,020
森田和郎の将棋	5FD	7,800	7,020
一石にかける青春(碁)	5FD	7,800	7,020
サ・競馬2(予想)	5FD	10,000	9,000
女性社員を活かす法	5FD	8,000	7,200
初めてのテーブルマナー	5FD	8,000	7,200
ソリテアロイヤル	5FD	6,800	6,120
テトリス(パズル)	5FD	6,800	6,120
ダビンチ(グラフィック)	5FD	6,800	6,120
女子大生交際図鑑	5FD	7,800	7,020
サ・マン・アイ・ラブVA対	5FD	7,800	7,020
めぞん一刻VA対	5FD	6,800	6,120
カサブランカに愛を	5FD	7,200	6,480
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,020
シャドウ・ハンター	5FD	6,800	6,120
殺意の口吻	5FD	5,800	5,220
マンハッタンレクイエム VA対	5FD	7,800	7,020
キグナスナイトSP	5FD	6,000	4,800
扉を開けて	5FD	7,800	7,020
ビーチヘッドVA対	5FD	6,800	6,120
リバイバー	5FD	6,800	6,120
サイキックウォーマークII	5FD	8,800	7,920
ガルフォース創世序曲	5FD	7,800	7,020
★雑学オリンピック	5FD	6,800	6,120
★スカポン探検隊	5FD	6,800	6,120
★ネギ麻雀	5FD	6,800	6,120
★幻夢の城	5FD	6,800	特5,780
★殺しのドレス	5FD	6,800	6,120
★カインドゥギャルズ	5FD	6,800	6,120
★夢少女さやか	5FD	6,800	6,120
★ファイナルロリーター	5FD	6,800	6,120
★学園物語	5FD	6,800	6,120
ソープランドストーリー	5FD	6,800	7,020
ヘルパー占い	5FD	8,000	7,200

8800SRシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
VA対応シリーズ			
信長の野望全国版SR	5FD	9,800	8,820
信長の戦国群雄伝SR	5FD	9,800	8,820
信長の戦国群雄伝サウンド付SR	5FD	12,300	11,070
三国志SR	5FD	14,800	13,320
項羽と劉邦SR	5FD	7,200	6,480
戦国大名SR	5FD	6,800	6,120
群雄争覇SR	5FD	6,800	6,120
天地を喰らうSR	5FD	6,800	6,120
スーパー大戦略SR	5FD	8,000	7,200
スーパー大戦略マップコレクSR	5FD	4,800	4,320
スタートレーダーSR	5FD	8,700	7,830
スカイフォックスSR	5FD	7,800	7,020
ハイデッカーSR	5FD	7,800	7,020
アクロジェットSR	5FD	6,800	6,120
F15ストライクイーグルSR	5FD	7,800	7,120
聖女帝国アマンザスSR	5FD	7,800	7,120
地球防衛軍SR	5FD	7,800	7,120
シュヴァルツシルトSR	5FD	12,800	11,520
第三帝国SR	5FD	6,800	6,120
クリムゾンII SR	5FD	7,800	7,020
プロヴィデンスSR	5FD	7,800	7,020
マスターオブモンスターマップSR	5FD	4,800	4,320
ライトニングバッカスSR	5FD	7,800	7,020
極道陣取りSR	5FD	6,800	6,120
ヘルツオークSR	5FD	6,800	6,120
コムサイトSR	5FD	6,800	6,120
やじうまペナントレースSR	5FD	7,800	7,020
プロ野球ファンSR	5FD	8,800	7,920
プロ野球養成ギプスSR	5FD	3,900	3,510
アルバトロス(ゴルフ)SR	5FD	8,800	7,920
雀豪ISR	5FD	8,800	7,920
華三昧(麻雀)SR	5FD	7,800	特5,800
自己中心派2SR	5FD	6,800	6,120
テストドライブSR	5FD	6,800	6,120
パワフルまあじゃん2SR	5FD	7,800	7,020
麻雀悟空SR	5FD	6,800	6,120
ミュージアム3曲データ集SR	5FD	5,800	5,220
歌声人	5FD	9,800	8,820
ミュージアムサウンドボード	5FD	12,800	11,520
坂田血風録(囲碁)SR	5FD	8,800	7,920
続坂田血風録SR	5FD	8,800	7,920
続々坂田血風録SR	5FD	8,800	7,920
サバッシュSR	5FD	7,800	7,020
アンジェラスSR	5FD	7,800	7,020
白夜物語SR	5FD	7,800	7,020
琥珀色の遺言SR	5FD	9,800	8,820
原宿アフターダークSR	5FD	8,800	7,920
エグザイルSR	5FD	8,800	7,920
エグザイル2SR	5FD	8,800	7,920
ヴェイグスSR	5FD	8,800	7,920
スナッチャーSR	5FD	8,800	7,920
めぞん一刻完結編SR	5FD	7,800	7,020
ミッドガルツサイドASR	5FD	7,800	7,020
ミッドガルツサイドBSR	5FD	7,800	7,020
ホワッツマイケルSR	5FD	7,800	7,020
ウィザードリィIVSR	5FD	12,800	11,520
ディガンの魔石SR	5FD	10,000	9,000
時空の花嫁SR	5FD	8,800	7,920
水滸伝SR	5FD	9,800	8,820
水滸伝SRサウンド付	5FD	12,300	11,070
どろろSR	5FD	7,800	7,020
シャティSR	5FD	8,800	7,920
サイオブレードSR	5FD	8,800	7,920
アドヴァンスドファンタジアンSR	5FD	7,800	7,020
新九玉伝SR	5FD	8,800	7,920
ディアブロSR	5FD	6,800	6,120
オールド・ヴィレッジストーリー	5FD	8,200	7,380
バーニング・ポイントSR	5FD	8,600	7,740
ドラゴンSR	5FD	6,800	6,120
自己中心派3SR	5FD	6,800	6,120
バブルガム・クライシスSR	5FD	7,800	7,020
アメリカンサクセスSR	5FD	6,800	6,120
殺人は手紙にのって	5FD	7,800	7,020
マスターオブモンスターSR	5FD	8,000	7,200
ラストハルマゲドンSR	5FD	7,800	7,020
ゼリアードSR	5FD	7,500	6,750
ハイドライド3SR	5FD	7,800	7,020
イース2SR	5FD	7,800	7,020
気まぐれオレンジロードSR	5FD	7,800	7,020
アッシュSR	5FD	7,800	7,020
スタークルーザーSR	5FD	7,800	7,020
ディレクター物語SR	5FD	7,800	7,020
デリンジャーSR	5FD	8,800	7,920
ネクロポリスSR	5FD	7,800	7,020
アフター(グラフィックツール)SR	5FD	12,800	11,520
英和辞典88	5FD	14,800	13,320
★ラストターゲットSR	5FD	7,800	7,020
★ドキドキシャッターチャンスSR	5FD	4,800	4,320
★シャッターチャンスデータ集	5FD	3,000	2,700
★いつみセンセーションSR	5FD	6,800	6,120
★ペンション花の清里SR	5FD	7,800	7,020
★ドッキン美奈子先生SR	5FD	7,800	7,020
★あっぷるくらぶ1SR	5FD	4,800	4,320
★あっぷるくらぶ2SR	5FD	4,800	4,320
★あっぷるくらぶデータ集①〜⑩SR	5FD	各1,500	1,350
★ごらくいん	5FD	6,800	6,120
★サルベージョンSR	5FD	7,800	7,020
★やりたい放題SR	5FD	5,800	5,220
★リップスティック・アドベンチャーSR	5FD	6,800	6,120
★Genji(ゲンジ)SR	5FD	7,800	7,020
★ビリヤードきゃびSR	5FD	7,800	7,020
★ギャルウォーズSR	5FD	6,800	6,120
★スターシップランデブSR	5FD	8,800	7,920
★ちょっと名探偵SR	5FD	6,800	6,120
★ときめきギャルSR	5FD	7,800	7,020
★ときめきギャルII〜IIISR	5FD	各5,800	5,220
★天使たちの美奈子SR	5FD	7,800	7,020
★天使たち番外2SR	5FD	7,800	7,020
★ファイブ・ギャルコネクションSR	5FD	5,800	5,220
★なぎさの館SR	5FD	7,800	7,020
★フォトクラブSR	5FD	6,800	6,120
★おちゃめなゆうれいSR	5FD	6,800	6,120
★ゴリンピックSR	5FD	4,800	4,320
★魔淨理子SR	5FD	8,800	7,920
★美しき獲物VSR	5FD	4,000	3,600
★マジカルハウスSR	5FD	6,800	6,120
★韋駄天いかせ男SR	5FD	6,800	6,120
★小麻愛どきどきラリーSR	5FD	7,800	7,020
★堕天使MAMISR	5FD	7,800	7,020
★媚少女NORIKOSR	5FD	7,800	7,020
★魔導士KUMIKOSR	5FD	7,800	7,020
★東京女子高制服図鑑SR	5FD	7,800	7,020
★テレフォンクラブストーリーSR	5FD	7,800	7,020
★ポッキー	5FD	7,800	7,020
★殺しのドレス2SR	5FD	6,800	6,120
★麻生雪のセクシーパズルSR	5FD	7,800	7,020
★かわいさとみ仲良くしてSR	5FD	7,800	7,020

SR・NRシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ミュウジアムSR	5FD	9,800	8,820
ミュージックアート88SR	5FD	14,800	13,320
Mr.プロ野球SR	5FD	9,800	8,820
ファンタジー3SR	5FD	9,800	8,820
ウルティマIVSR	5FD	9,800	8,820
ウルティマISR	5FD	6,800	6,120
マイト&マジックSR	5FD	9,800	8,820
マイト&マジックIISR	5FD	9,800	8,820
ソーサリアンSR	5FD	9,800	8,820
ソーサリアンユーテリティSR	5FD	3,800	3,420
ソーサリアン追加シナリオISR	5FD	3,800	3,420
戦国ソーサリアンSR	5FD	3,800	3,420
ピラミッドソーサリアンSR	5FD	3,800	3,420
ザナドゥSR	5FD	7,800	7,020
ゴナドゥシナリオIISR	5FD	5,800	5,220
アートオフウォーSR	5FD	8,800	7,920
かわいそう物語SR	5FD	7,800	7,020
サイキックウォーSR	5FD	8,800	7,920
★悪女伝説II	5FD	6,800	6,120
★ふぇありてぃるSR	5FD	7,800	7,020
★ほっとミルクSR	5FD	7,800	7,020

VAシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ソーサリアン	5HD	9,800	8,920
ソーサリアン・ユーテリティ	5HD	3,800	3,420
ソーサリアン追加シナリオI	5HD	3,800	3,420
戦国ソーサリアン	5HD	3,800	3,420
ピラミッドソーサリアン	5HD	3,800	3,420
太平洋の嵐DX	5HD	14,800	13,320
太平洋の嵐パワーアップ	5HD	5,800	5,220
太平洋の嵐	5HD	12,800	11,520
英雄ナポレオン	5HD	9,800	8,920
ウルティマIV	5HD	9,800	8,920
ウリティマI	5HD	6,800	6,120
マイト&マジック	5HD	9,800	8,920
マイト&マジックII	5HD	9,800	8,920
ファミリースタジアムペナント	5HD	6,800	6,120
上海	5HD	6,500	5,850
維新の嵐	5HD	9,800	8,920
維新の嵐サウンド付	5HD	12,300	11,070
フライトインハワイ	5HD	7,800	7,020
かわいそう物語	5HD	7,800	7,020
テトリス	5HD	6,800	6,120
Rタイプ	5HD	7,800	7,020
ミッドガルツデュアルサイド	5HD	12,800	11,520
デス・ブリンガーVA	5HD	9,800	8,820

FM-7/77シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
FM-7/NEW7シリーズ			
三国志	5FD	14,800	13,320
信長の野望全国版	5FD	9,800	8,820
大戦略FM	5FD	6,800	6,120
ミュージアム3	5FD	9,800	8,820
自己中心派	5FD	6,800	6,120
ソリテア・ロイヤル	5FD	6,800	6,120
白夜物語	5FD	7,800	7,020
殺意の口吻	5FD	5,800	5,220
マンハッタンレクイエム	5FD	7,800	7,020
A列車で行こう	5FD	7,800	7,020
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,020
覇邪の封印	5FD	8,800	7,920
イース	5FD	7,800	7,020
ホテルウォーズ	5FD	7,500	6,750
棋太平(将棋)	5FD	6,500	5,850
アルバトロス(ゴルフ)	5FD	8,800	7,920
妖姫伝	5FD	6,800	6,120
照魔鏡伝	5FD	6,800	6,120
第4のユニット	5FD	6,800	6,120
雀ボール	5FD	5,800	5,220
棋太平	5FD	6,500	5,850
★くりいむレモン	5FD	7,800	7,020
★学園物語	5FD	6,800	6,120
★ポップレモン	5FD	7,800	7,020
★メロンソーダ	5FD	6,800	6,120
★ソープランドストーリー	5FD	7,800	7,020
★口説き方教えます	5FD	6,800	6,120
★美少女写館スタジオ	5FD	3,800	3,420
ウィザードリィIV	5FD	12,800	11,520
FM-77/AVシリーズ			
三国志	3FD	14,800	13,320
信長の野望全国版	3FD	9,800	8,820
大戦略FM	3FD	6,800	6,120
A列車で行こう	3FD	7,800	7,020
リターン・オブ・イシター	3FD	6,800	6,120
棋太平(将棋)	3FD	6,500	5,850
ミュージアム3	3FD	9,800	8,820
白夜物語	3FD	7,800	7,020
殺人倶楽部	3FD	7,800	7,020
マンハッタンレクイエム	3FD	7,800	7,020
殺意の口吻	3FD	5,800	5,220
めぞん一刻	3FD	6,800	6,120
新玉取物語	3FD	10,000	9,000
ウィングマン2	3FD	6,800	6,120
第4のユニット	3FD	6,800	6,120
第4のユニット2	3FD	7,600	6,840
アルバトロス(ゴルフ)	3FD	8,800	7,920
アルバトロス拡張コース	3FD	各4,500	4,050
ホテルウォーズ	3FD	7,500	6,750
T.D.F	3FD	6,800	6,120
リバース	3FD	6,800	6,120
リバイバー	3FD	6,800	6,120
ラビリンス	3FD	7,800	7,020
覇邪の封印	3FD	8,800	7,920
1942	3FD	6,800	6,120
戦場の狼	3FD	6,800	6,120
魔界村	3FD	6,800	6,120
ウィザードリィI	3FD	9,800	8,820
ウィザードリィ2	3FD	9,800	8,820
ウィザードリィ3	3FD	9,800	8,820
サイキックウォー	3FD	8,800	7,920
メルヘンヴェールI	3FD	7,900	7,110
レリクス	3FD	7,200	6,480
イミテーションシティ	3FD	7,800	7,020
イース	3FD	7,800	7,020
ザナドゥ	3FD	7,800	7,020
ザナドゥシナリオ2	3FD	5,800	5,220
ウルティマIV	3FD	11,800	10,620
ファンタジー2	3FD	9,800	8,820
ラスベガス	3FD	6,800	6,120
ヴァリス	3FD	7,800	7,020
タなぎのホライゾン	3FD	6,800	6,120
ポイントX占領作戦	3FD	6,800	6,120
妖姫伝	3FD	6,800	6,120
太陽の神殿	3FD	7,800	7,020
電脳水滸伝	3FD	7,800	7,020
ハイドライド2	3FD	6,800	6,120
ダビンチ(グラフィック)	3FD	6,800	6,120
カリグラフ(グラフィック)	3FD	10,000	9,000
パターンエディータ	3FD	7,000	6,300
ソリテリアロイヤル	3FD	6,800	6,120
ガルフォース創世序曲	3FD	7,800	7,020
★トワイライトゾーン	3FD	6,800	6,120
★ラブチェイサー	3FD	6,800	6,120
★アマゾネスの秘宝	3FD	7,800	7,020
★学園物語	3FD	6,800	6,120
★くりいむレモン	3FD	7,800	7,020
★天女伝説	3FD	7,800	7,020
★Genji(ゲンジ)	3FD	7,800	7,020
★ハードクラフィック集	3FD	5,800	5,220
★口説き方教えます	3FD	6,800	6,120
★メロンソーダ	3FD	6,800	6,120
★美少女写真スタジオ	3FD	3,800	3,420
ウィザードリィIV	3FD	12,800	11,520
ミュージアム3曲データー集	3FD	5,800	5,220

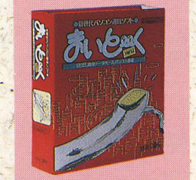
FM-77AVシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
三国志AV	3FD	14,800	13,320
ジンギスカンAV	3FD	9,800	8,820
ジンギスカンサウンド付AV	3FD	12,300	11,070
信長の野望全国版AV	3FD	9,800	8,820
億万長者AV	3FD	9,800	8,820
プロ野球ファンAV	3FD	8,800	7,920
プロ野球養成ギプスAV	3FD	3,900	3,510
麻雀狂時代SPAV	3FD	6,800	6,120
麻雀悟空AV	3FD	6,800	6,120
テトリスAV	3FD	6,800	6,120
ミュージアム2AV	3FD	8,000	7,200
アートクリエータ(グラフィック)AV	3FD	14,800	13,3
アートクリエータマウス付AV	3FD	22,000	19,8
琥珀色の遺言AV	3FD	9,800	8,8
サイオブレードAV	3FD	8,800	7,9
めぞん一刻完結編AV	3FD	7,800	7,0
怨霊戦記AV	3FD	9,800	8,8
アークティックAV	3FD	5,800	5,2
アメリカン・サクセスAV	3FD	6,800	6,1
イースAV	3FD	7,800	7,0
イースIIAV	3FD	7,800	7,0
アークスAV	3FD	9,800	8,8
ガンターラーAV	3FD	7,800	7,0
ジーザスAV	3FD	7,800	7,0
ドラゴンバスターAV	3FD	6,000	5,4
スペースハリアAV	3FD	7,500	6,7
ディーヴァAV	3FD	7,800	7,0
九玉伝AV	3FD	7,800	7,0
アムノークAV	3FD	6,800	6,1
ファンタジーIIIAV	3FD	9,800	8,8
アルゴーAV	3FD	7,500	6,7
ハウメニロボットAV	3FD	7,800	7,0
ティプフォーレストAV	3FD	7,800	7,0
ドームAV	3FD	9,800	8,8
ヤシャAV	3FD	7,800	7,0
デスフォースAV	3FD	7,800	7,0
リバイバーAV	3FD	6,800	6,1
ロストパワーAV	3FD	7,800	7,0
ゴルコスAV	3FD	7,800	7,0
ルーインAV	3FD	7,800	7,0
シルフィードAV	3FD	6,800	6,1
たんばAV	3FD	6,800	6,1
ワールドゴルフIIAV	3FD	7,800	7,0
★ごらくいん	3FD	6,800	6,1
★ドッキン美奈子先生AV	3FD	7,800	7,0
★天使たちの美奈子AV	3FD	7,800	7,0
★おちゃめなゆうれいAV	3FD	6,800	6,1
★やりたい放題AV	3FD	5,800	6,2
★いけない体験告白AV	3FD	4,800	4,3
★おさな妻奮戦記AV	3FD	4,000	3,6
★美しき獲物IVAV	3FD	4,000	3,6
★いろはにほへとAV	3FD	6,800	6,1
★シンデレラペルデューAV	3FD	6,800	6,1
★ドナAV	3FD	7,800	7,0
マイト&マジック2	3FD	9,800	8,8
★美しき獲物VAV	3FD	4,000	3,6

X1シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
三国志	5FD	14,800	13,3
信長の野望全国版	5FD	9,800	8,9
ジンギスカン	5FD	8,900	8,9
ジンギスカンサウンド付	5FD	12,300	11,0
天地を喰らう	5FD	6,800	6,1
極道陣取り	5FD	6,800	6,1
信長の戦国群雄伝	5FD	9,800	8,8
信長の戦国群雄伝CD付	5FD	12,300	11,0
ハイデッカー	5FD	7,800	7,0
水滸伝	5FD	9,800	8,8
水滸伝CD付	5FD	12,300	11,0
自己中心派2	5FD	6,800	6,1
麻雀悟空	5FD	6,800	6,1
麻雀狂時代SP	5FD	6,800	6,1
ネギ麻雀	5FD	6,800	6,1
テトリス	5FD	6,800	6,1
たんば	5FD	6,800	6,1
お嬢様くらぶ(トランプ)	5FD	6,800	6,1
めぞん一刻完結編	5FD	7,800	7,0
殺意の口吻	5FD	5,800	5,2
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,0
白夜物語	5FD	7,800	7,0
琥珀色の遺言	5FD	9,800	8,9
ガルフォース創世序曲	5FD	7,800	7,0
ラプラスの魔	5FD	7,800	7,0
ドーム	5FD	9,800	8,9
抜忍伝説	5FD	9,800	8,9
うる星やつら	5FD	6,800	6,1
女神転生	5FD	7,800	特6,6
スーパーレイドック	5FD	6,800	6,1
ウルティマIV	5FD	9,800	8,9
ファンタジーIII	5FD	9,800	8,9
マイト&マジック	5FD	9,800	8,9
マイト&マジック2	5FD	9,800	8,9
ハイドライト3	5FD	7,800	7,0
ラストハルマゲドン	5FD	7,800	7,0
ヨトゥーン	5FD	7,800	7,0
ハーレシュ	5FD	7,800	7,0
ウィザードリィV	5FD	12,800	11,5
ロードウォー2000	5FD	9,800	8,9
イシュラル	5FD	6,800	5,8
ディアブロ	5FD	6,800	6,1
覇邪の封印	5FD	8,800	7,9
シャドウハンター	5FD	6,800	6,1
ウィザードリィIV	5FD	12,800	11,5
第4のユニット2	5FD	7,600	6,8
上海	5FD	6,500	5,8
ザナドゥ	5FD	7,800	7,0
ザナドゥシナリオ2	5FD	5,800	5,2
アルゴー	5FD	7,500	6,7
九玉伝	5FD	7,800	7,0
ストーム	5FD	7,800	7,0
イース	5FD	7,800	7,0
ユーフォリィー	5FD	6,800	6,1
ソリテアロイヤル	5FD	6,800	6,1
カバラの秘密	5FD	7,800	7,0
ドラゴンバスター	5FD	6,200	5,5
T.D.F.	5FD	6,800	6,1
スペースハリア	5FD	7,800	7,0
ミュール	5FD	7,800	7,0
マース	5FD	6,200	5,5
王子ビンビン物語	5FD	7,800	7,0
★ごらくいん	5FD	6,800	6,1
★天使たちの美奈子	5FD	7,800	7,0

パソコン通信ソフト/モデム・カタログ

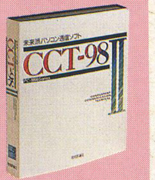




●まいとーく　インターコム

コマンド入力のまったくない完全メニュー方式で，困ったときにはその状況に応じたヘルプ画面が表示されるので，初心者でも安心して使用できる。ATOKをはじめ17種類の日本語フロントプロセッサを組み込める「ノートパッド・エディタ」(日本語ワープロ）機能もなかなか強力。

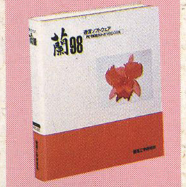
対応機種 PC-9800シリーズ他 価格 28,000円 通信速度 ～4800bps 主な機能 オート・ダイヤル，オート・ログイン,324局登録可能，編集機能，ファイル管理機能

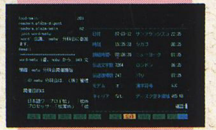


●CCT-98II　技術評論社

通信中，あるいはダウンロード中の印刷，文書作成，画面のスクロールなど，さまざまな並列処理が可能。この他，変数，配列やサブ・ルーチンも使える高機能簡易言語を内蔵で，オート・パイロットもラクラク。高機能ながら，初心者でも使えるよう工夫がなされているソフト。

対応機種 PC-9801シリーズ 価格 15,000円 通信速度 75～9600bps 主な機能 オート・ダイヤル，オート・ログイン，アップ／ダウンロード，64局登録可能，XMODEM対応

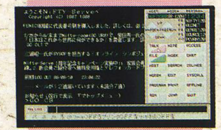




●蘭　管理工学研究所

管理工学研究所の松シリーズの通信ソフト。松茸86を標準装備しているが，他のフロント・プロセッサの組込みも可能。高速な画面表示でとくに2400bps以上の高速通信に威力を発揮。PC-9800シリーズ用の蘭98と98LT専用の蘭LTがある。

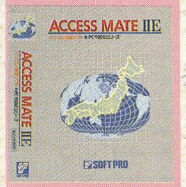
対応機種 PC-9800シリーズ，PC-98LT 価格 25,000円 通信速度 300～9600bps 主な機能 オート・ダイヤル，オート・ログイン，アップ／ダウンロード，スクリーン・エディタ，漢字コード自動判別機能，逆スクロール機能，ファイル管理機能，通信状況の表示



●PARTY　デジタル・ファーム

画面上のていねいな解説や，リモコンのようなスイッチ・パネルによるわかりやすい操作など，パソコンがはじめての人でも使いやすいソフトであると同時に，全部で81種類のコマンドを持つ本格的通信言語MINITを搭載し，MNPモデムに完全対応するなど，通信の〝プロ〟にも十分使える内容となっている。通信言語MINITでは，ログイン手順を自動でプログラム化するオート・プログラミング機能もサポートされている。

対応機種 PC-9800シリーズ 価格 24,000円 通信速度 75～9600bps 主な機能 オートダイヤル・ログイン，アップ／ダウンロード，漢字コード自動判別機能，64KBのエディタバッファ，1行編集・送信機能



●ACCESS MATEIIE　ソフトプロ

国内のデータベースやBBSだけでなく，海外のネットワークにも対応した通信ソフト。日本語フロント・プロセッサとしてATOK6を装備。他のフロント・プロセッサも組み込み可能。電話料金やディスク残量の表示等の状況表示機能や，HELP機能も充実している。ネットワークへのアクセスだけでなく，パソコン間の通信を可能にする簡易ホスト機能付き。

対応機種 PC-9800シリーズ，PC-98LTシリーズ 価格 19,800円 主な機能 フル・スクリーン・エディタ，エスケープ・シーケンス対応，オート・ログイン，64KBの逆スクロール・バッファ，960局登録可能



●漢たむII　コムネックス

国内や海外のデータベースを簡単に利用できるように開発された通信ソフト。データベースへのアクセスの際に必要な設定が簡単にできる。メニュー選択方式とコマンド入力方式の二つの入力方式が選べるので，はじめての人にも慣れている人にも使いやすい。データベースの利用だけでなく，単独でのファイルの送受信もできる。

対応機種 PC-9801シリーズ 他 価格 18,000円 通信速度 300～4800bps 主な機能 40局登録可能，オート・ダイヤル，オート・ログイン，アップ／ダウンロード，漢字コード判別機能，ファイル編集機能



●Versa-Link　テイエスエル

プログラム・サイズが小さいので，さまざまなソフトに組み込んで使える「組み込みタイプの通信プログラム」Ver.3。BBSやデータベースにアクセスするためのターミナル・プログラムとさまざまな機能が使えるマクロ・プログラムの二つからなる。

対応機種 PC-9800シリーズ 価格 19,800円 通信速度 75～19200bps 主な機能 オート・ダイヤル，オート・ログイン，アップ／ダウンロード，マクロ機能，逆スクロール機能，料金表示・通信記録機能



●X Link98　シスポート

64KBの受信バッファにより，ダウンロードしなくても受信内容が自動的に蓄えられるので，必要な部分だけあとでゆっくり保存できるし，ダウンロード・ミスもなくなるので安心して使える。

対応機種 PC-9800シリーズ 価格 25,000円 通信速度 300～9600bps 主な機能 オート・ダイヤル，オート・ログイン，アップ／ダウンロード，50局登録可能(40局サンプル登録済)，日本語フロント・プロセッサ組込み可能

●PCOMシリーズ　パーソナル・ビジネス・アシスト

BBSにアクセスしてのパソコン通信から，さまざまな専用データベースにアクセスしてのビジネスへの活用まで，いろんな目的に合わせて3種のソフトと各種オプション，専用ソフトが用意されているシリーズもの。中心となるのは基本仕様のPCOMαI，ファイル転送・専用エディタのついたPCOMαII，英単語自動翻訳機能付のPCOMαIIIの3種のソフト。これらのソフトにさまざまなオプションや専用ソフトを加えて使用することができる。

対応機種 PC-9801シリーズ他 価格 55,000円(PCOMαI) 通信速度 150～9600bps 主な機能 オート・ダイヤル，オート・ログイン，99種のメニュー登録，エディタ機能



●JETターミナル　キャリーラボ

日本語入力フロント・プロセッサJET-COREと，行単位の複写・削除，他ファイル読み込みや文字別検索もできるフル・スクリーン・エディタが搭載されており，文書作成機能も充実。操作はファンクション・キーとメニュー選択方式で，初心者にも使いやすいソフト。

対応機種 PC-9800シリーズ，PC-8800シリーズ 価格 9,800円 主な機能 オート・ダイヤル・ログイン，アップ／ダウンロード，255局登録可能，エスケープシーケンス対応，XMODEM対応，ファイル管理機能

●NET-ACCESS　日本電気

PC-8800シリーズの機能をフルに活用できる日本語通信ソフト。コマンドの実行はファンクション・キー，各パラメータの設定もメニュー形式で，操作も簡単。PC-8800全機種用（型番PS88-205-2W)とPC-88VA専用（型番PS88-VA102-HMW)の2種類がある。

対応機種 PC-8800シリーズ 価格 12,000円(VA専用は18,000円) 通信速度 75～9600bps，75～19200bps(VA専用) 主な機能 オート・ダイヤル，オート・ログイン，アップ／ダウンロード，漢字コード自動判別，ウィンドウ機能(VA専用のみ)



●CTERM2　アスキー

CTERM言語によるプログラミングにより，オート・ダイヤル，ログインや完全自動運転などさまざまな機能が使える。また，パソコン通信以外にも，UNIX，VMSのエミュレータとしても利用できるなど，本格的なターミナル・ソフト。

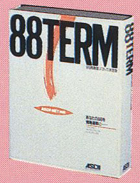
対応機種 PC-9800シリーズ 価格 18,000円 通信速度 75～9600bps 主な機能 スクリーン・バッファ機能，MNPモデム対応，ユーティリティ・プログラム付属



●ESterm2　アスキー

初心者でも簡単に扱えるメニュー選択方式と上級者向けのクイック方式の2タイプをレベルに合わせて選択できる。日本語フロント・プロセッサとしてVJE-βも搭載。誰にでも使いやすい多機能通信ソフト。

対応機種 PC-9800シリーズ 価格 24,000円 通信速度 75～38400bps 主な機能 テキスト・エディタ，スクリーン・バッファ，オート・ログイン，ファイル一覧表示



●88TERM　アスキー

使いやすさを追求したPC-8800シリーズ用通信ソフト。漢字変換機能，4種の画面モード，高速の画面スクロールなど，どれも通信の際に便利な機能ばかり。初心者にもすぐ使いこなすことができる。

対応機種 PC-8800シリーズ 価格 12,800円 通信速度 75～19200bps 主な機能 オート・ログイン，漢字コード自動判別機能，逆スクロール機能



●JETターボターミナル　エス・ピー・エス

X1ターボ・シリーズ専用の通信ソフトで，キャリーラボのJETターミナルの移植版だ。日本語入力には，JET-COREを採用し，フル・スクリーン・エディタ機能を使った文書編集ができる。ワープロ・ソフト「JET-X1」の文書読込みが可能な他，ユーティリティを使ってBASICファイルとデータのリンクもできる。

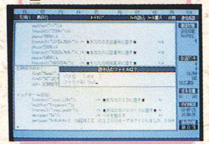
対応機種 X1turboシリーズ(モデル10を除く) 価格 9,800円 通信速度 150～9600bps 主な機能 オート・ダイヤル，オート・ログイン アップ／ダウンロード，エスケープ・シーケンス対応，ファイル管理機能

●た～みのる　エス・ピー・エス

X68000専用の通信ソフト。通信の内容をバッファに記録しておき，いつでも参照し，内容の一部またはすべてを送信したりファイルに記録したりできるバックログ機能を持っている。また，通信中にHuman68Kを呼びだし，別の作業をすることができる。たとえば，通信中にディスクのフォーマットを行なうとか，メモリがあれば，ゲームまでPLAYできるなど。

対応機種 X68000 価格 12,800円 通信速度 300～9600bps



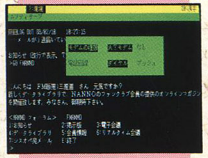


●Communication PRO-68K　シャープ

Xmodemプロトコルとアスキーネットが採用しているTransItプロトコルの両方に対応。さかのぼってメッセージを読むことのできる逆スクロール機能，オート・ログインやすべての通信を自動的に行なうオート・パイロットが可能な自動実行機能などを持つX68000用通信ソフト。

対応機種 X68000 価格 19,800円 通信速度 300～19200bps 主な機能 オート・ログイン，オート・パイロット，受信漢字コード自動判別機能 コンカレント機能，行入力機能





●FMテレアクト/AV通信　富士通

FM77AV40EX専用の「AV通信V2.0」とAVシリーズ全機種対応の「AV通信V1.1」がある。V2.0は，AVEXの400ライン表示，ウィンドウ機能，2画面V-RAMなどのハードの特徴をフルに活用し，OASYSライクな約4万語の辞書ROMを利用した高速かな漢字変換が可能。

対応機種 FM77AVシリーズ 価格 17,000円(V2.0) 15,000円(V1.0) 通信速度 300～9600bps 主な機能 ポップアップ・メニュー形式のパラメータ設定，オート・リダイヤル，オート・ログイン，アップ／ダウンロード，ダイレクト回線切断機能

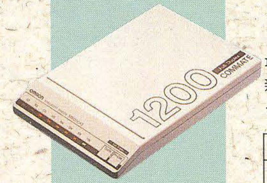
※FMR／FM16β用として「FM秘書V1.1」(20,000円)もあります。

ラオックスパソコン取扱店

秋葉原本店 JR線秋葉原駅前歩いて2分 ☎03-253-7111
コンピュータ・メディア JR線秋葉原駅中央通り ☎03-253-1341
ニューサウンドショップ JR秋葉原駅、万世橋交差点角 ☎03-251-2251
サウンドショップ JR秋葉原駅前、歩いて1分 ☎03-255-5301
新宿店 新宿駅東口、靖国通り、伊勢丹会館並び マイコンシティ ☎03-350-1241

地区	店名	所在地	電話
東京地区	ニュー楽器館	JR秋葉原駅、歩いて4分	☎03-258-4141
	荻窪店	JR荻窪駅北口、青梅街道沿い	☎03-398-5100
	笹塚店	京王線笹塚駅前、トエンティーワン2F	☎03-485-1711
	蒲田店	サンライズカマタ通り	☎03-734-5171
	武蔵小山店	武蔵小山駅前アーケード街	☎03-786-1411
	三鷹店	新30m道路沿い、大沢交差点そば	☎0422-32-3741
	吉祥寺店	吉祥寺駅北口、近鉄百貨店並び	☎0422-21-3471
	調布店	調布駅北口、京王線線路際	☎0424-84-0211
	大山店	大山ハッピーロード沿い	☎03-973-5161
	大井店	大井町東口銀座通り	☎03-474-2146
千葉地区	市原店	五井駅ヨーカドー隣り	☎0436-21-5331
	稲毛店	JR総武線稲毛駅東口そば	☎0472-53-2136
	稲毛海岸店	京葉線稲毛海岸駅前	☎0472-78-7121
	千葉ペリエ店	総武線千葉駅ビルペリエ3F	☎0472-27-5318
	千葉パルコ店	千葉パルコ7F	☎0472-22-5211
	成田店	日吉台ニュータウン入口	☎0476-92-1711
	船橋ららぽーと店	ららぽーと2F、専門店街	☎0474-34-3971
	八千代台店	京成八千代台駅、第一勧銀トナリ	☎0474-85-2261
	松戸五香店	五香駅前通りDAIK2F	☎0473-89-0861
	茂原店	128号バイパス、卸売団地近く	☎0475-24-3343
神奈川地区	厚木店	小田急線本厚木駅前	☎0462-22-2722
	大和店	大和NTT隣り	☎0462-61-2010
	横浜伊勢佐木町店	伊勢佐木町通り	☎045-261-1251
	戸塚店	国道1号線沿い、戸塚消防署前	☎045-881-3161
	綾瀬店	旧国道246号線・富士見ボール近く	☎0467-78-2211
	川崎店	JR川崎駅北口、銀柳街入口	☎044-233-7161
	伊勢原店	伊勢原駅近く平塚伊勢原街道沿い	☎0463-92-5100
	横須賀WALK店	横須賀中央駅前、WALK6F	☎0468-24-5100
埼玉地区	岩槻店	16号バイパス、岩槻消防署近く	☎048-757-2561
	春日部西店	東武線春日部駅西口、市役所通り	☎048-754-4171
	春日部東店	東武線春日部駅東口徒歩2分	☎048-761-9171
	浦和店	浦和駅前コルソ4F	☎048-824-5311
	北浦和店	北浦和駅西口、線路際、徒歩2分	☎048-833-8811
	南浦和店	JR線南浦和駅西口前	☎048-861-3111
	武蔵浦和店	武蔵浦和駅MARE 1F	☎048-863-4972
	大宮駅ビル店	大宮駅ビル"KISS"5F	☎048-644-3551
	小手指店	小手指駅北口、駅前大通り(角)	☎0429-23-1851
	新所沢店	新所沢駅西口徒歩1分	☎0429-23-2345
	川口店	川口駅東口、銀座通り	☎0482-56-0011
	志木店	ららぽーと志木6F	☎0484-74-9041
	わらび店	わらび駅東口、歩いて2分	☎0484-43-2161
	ラオックスアゼガミ越谷店	南越谷駅近く、4号線沿い	☎0489-66-2100
茨城・栃木・長野地区	小山駅ビル店	VAL(小山駅ビル)2F	☎0285-23-4652
	取手店	けんしん(茨城県信用組合)隣り	☎0297-74-1311
	筑波学園店	土浦・学園線、古来バス停近く	☎0298-57-6521
	土浦店	土浦市民会館近く	☎0298-21-7211
	ラオックスケーヨー川中島店	川中島御厨、国道18号線沿い	☎0262-86-3161

パソコン通信ソフト/モデム・カタログ

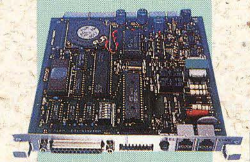


●インテリジェントモデム MD1200AII

オムロン 24,800円

オムロンの1200bps，全二重モデムの最新バージョン。1200bpsクラスでの最新機能を搭載し，しかも手頃な価格のモデム。

通信速度	300/1200bps
通信方式	全二重
ＮＣＵ部	AA, MA, MM
通信規格	CCITT, bell準拠
コマンド体系	V.25bis, ATコマンド準拠



●インテリジェントモデム MD1200C

オムロン 29,800円

PC-9801シリーズ用のカード型モデム。本体裏側のスロットに挿入するだけで場所をとらないタイプ。

通信速度	300/1200bps
通信方式	全二重
ＮＣＵ部	AA
通信規格	CCITT, bell準拠
コマンド体系	V.25bis, ATコマンド準拠



●インテリジェントモデム MD2400B

オムロン 49,800円

日本語対応のMNPを搭載し，エラーフリー通信を実現したインテリジェントモデム。端末速度固定モード時で2900bpsの速度が可能。

通信速度	300/1200/2400bps
通信方式	全二重
ＮＣＵ部	AA, MA, MM
通信規格	CCITT, bell準拠
コマンド体系	V.25bis, ATコマンド準拠



●インテリジェントモデム MD2400F

オムロン 59,800円

データ圧縮機能により最高4800bpsにも対応。遠隔地からパラメータの表示・変更ができるリモート・メンテナンスなどの機能を持つインテリジェント・モデム。

通信速度	300/1200/2400bps
通信方式	全二重
ＮＣＵ部	AA, MA, MM
通信規格	CCITT, Bell準拠
コマンド体系	V.25bis, ATコマンド準拠



●PV-A1200MKIII

アイワ 21,000円

確実な接続を可能にする豊富なディップ・スイッチを搭載した1200bps対応のインテリジェント・モデム・着信時の自動スピード設定や先取り優先回路など各種の機能付き。

通信速度	300/1200bps
通信方式	全二重
ＮＣＵ部	AA, MA, MM
通信規格	CCITT, bell準拠
コマンド体系	Hayes社, ATコマンド準拠

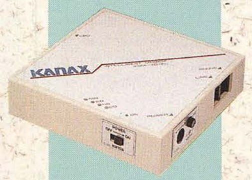


●PV-A2400MNP4

アイワ 46,800円

MNPクラス４を搭載した最新モデム。MNPの搭載されていないモデムともMNPなしで対応。相手のモデムを限定せずに自動的に接続可能。

通信速度	300/1200/2400bps
通信方式	全二重
ＮＣＵ部	AA, MA, MM
通信規格	CCITT, bell準拠
コマンド体系	Hayes社, ATコマンド準拠

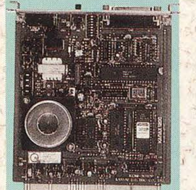


●KANAX1200L

関西電機 19,800円

コンパクトなボディに必要な機能を搭載した1200bpsインテリジェントモデム。

通信速度	300/1200bps
通信方式	全二重
ＮＣＵ部	CCITT, bell準拠
通信規格	AA
コマンド体系	Hayesコンンド準拠

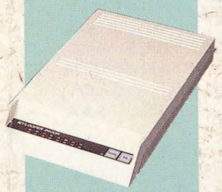


●KANAX1200

関西電機 29,800円

PC-9801シリーズ用のカード型インテリジェント・モデム。

通信速度	300/1200bps
通信方式	全二重
ＮＣＵ部	AA
通信規格	CCITT, bell準拠
コマンド体系	Hayes, V.25bis準拠



●MYLOOPER2400H

サン電子 98,000円

2400bps半二重専用のモデム。ファーム・バンキング，VAN，POS端末などのビジネスの場での使用が可能。

通信速度	2400bps
通信方式	半二重
ＮＣＵ部	AA, MA, MM
通信規格	CCITT準拠
コマンド体系	V.25bis準拠

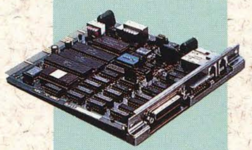


●PC-CM401

日本電気 99,800円

JUST-PC手順対応のパソコン通信アダプタ。

通信速度	2400/4800bps
通信方式	半二重
ＮＣＵ部	AA
通信規格	CCITT準拠

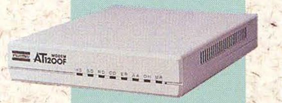


●PC-9863

日本電気 38,000円

NECのPC-9800シリーズ対応のモデムボード。本体後面のスロットに差し込んで使用する。

通信速度	300/1200bps
通信方式	全二重(300bps) 半二重(1200bps)
ＮＣＵ部	AA, MA, MM
通信規格	CCITT準拠
コマンド体系	V-25bis準拠



●ATモデム-1200F

富士通 45,000円

自動発着信機能に対応した，手軽にパソコン通信を楽しめるモデム。

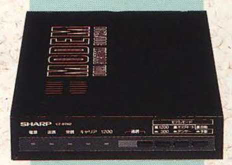
通信速度	300/1200bps
通信方式	全二重
通信規格	CCITT, BELL
コマンド体系	Hayes社, ATコマンド採用

●モデムカード-1200

富士通 39,800円

FM77AVシリーズ対応のカード型モデム。そのまま本体内に収納できるため，余分なスペースをとりません。

通信速度	300/ 1200bps
通信方式	全二重
通信規格	CCITT, BELL
コマンド体系	Hayes社ATコマンド準拠



●モデムユニット CZ-8MT2

シャープ 49,800円

手軽にパソコン通信を楽しめるモデム。1200bpsに対応。

通信速度	300/1200bps
通信方式	全二重
ＮＣＵ部	AA, MM



●NETPAL

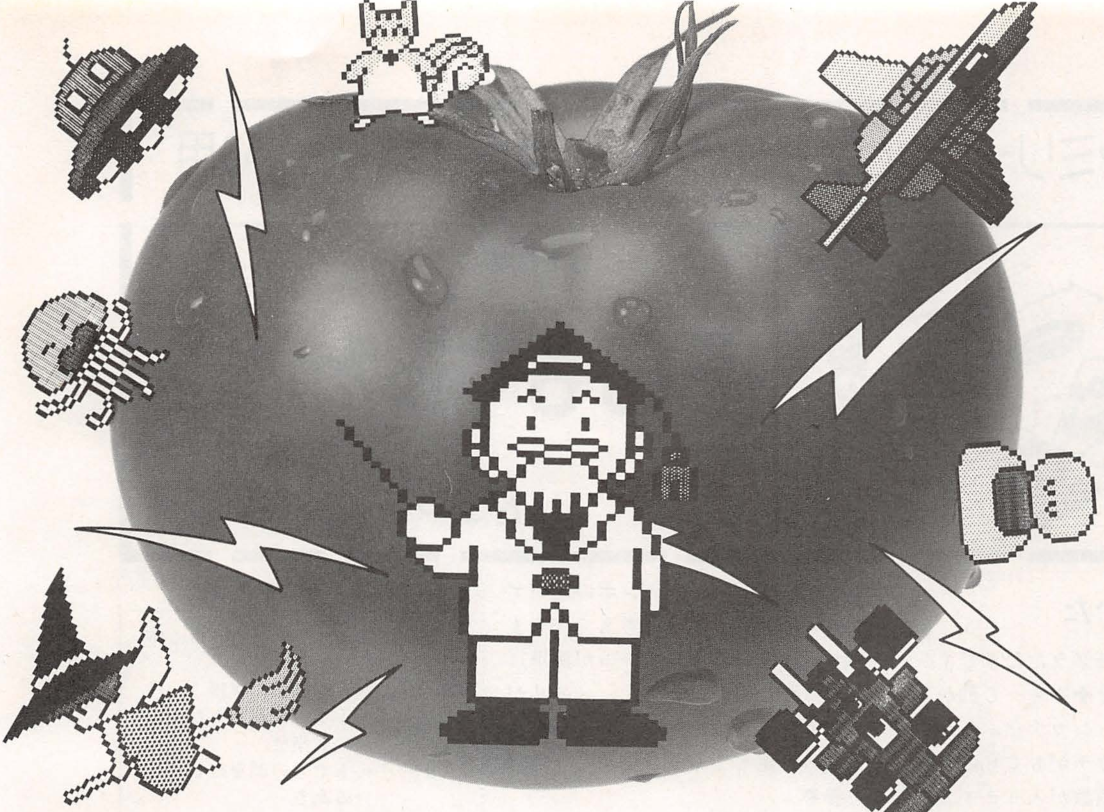
日立製作所

148,000円(標準タイプ)，168,000円(拡張タイプ)

JUST-PC対応の多機能通信アダプタ。9600bpsの高速カードを備え，G3FAXへの出力機能を内蔵した標準タイプと，さらにこれらの機能に300/1200bps全二重無手順モデム機能を加えた拡張タイプの２種類がある。

＊ここで紹介したソフトおよびモデムの問い合わせ先

デジタル・ファーム：☎011-251-7462
キャリーラボ：☎096-363-0211
エス・ピー・エス：☎0245-45-5777
ソフトプロ：☎06-363-1221
管理工学研究所：☎03-405-1827
コムネックス：☎052-251-3485
シスポート：☎07746-3-1131
テイエスエル：☎0488-85-1318
パーソナル・ビジネス・アシスト：☎03-442-7070
技術評論社：☎03-262-9351
インターコム：☎03-293-3338
アスキー：☎03-486-8080
富士通：☎03-216-3211
日本電気：☎03-452-8000(パソコンインフォメーションセンター)
シャープ：☎03-260-1161
オムロン：☎03-436-7266
関西電機：☎082-877-2451
日立製作所：☎03-258-1111
サン電子：☎0587-55-7750
アイワ：☎03-827-3620



BM特選 プログラム・コーナー

本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG〞というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙3枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ(変数表や，フローチャートはできるだけ付けてください)，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード(例N80SRベーシック)，ページ等，Ⓒメモリの内容，Ⓓマシン語を使用している場合はマシン語データの開始番地と終了番地も忘れずに書いておいてください。プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

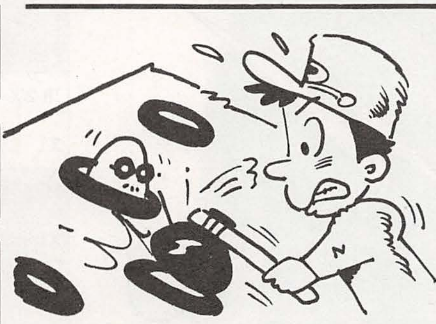
お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　編集部

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

★封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V2.1A)用
(※V3では動きません)



君の反射神経をためしてみよう

FCもぐらたたき

たこやき

▶遊びかた

全30面のモグラたたきです。

カーソルを✚字キーで動かし，Ⓐボタンでトンカチをふりおろします。トンカチがもぐらの上半分に当たれば点数が入ります。頭のてっぺんの中央が高得点です。

また，もぐらが地上に完全に顔をだしたとき（顔がよく見えるとき）点数が高くなります。600点取るとつぎの面にいき，タイムが0になるとゲーム・オーバーです。

16面からはⒶボタンを押し続けていればトンカチも続けてふりおろされます。

▶プログラム

なるべく余分なものはつけ加えずに，シンプルでテンポの速いゲーム展開にしようと考えて作りました。それで少しゲームが簡単になったかもしれません。メモリがたくさん残ったので，好きなようにつけ足してください。

参考

- もぐらたたき
- ポリスアカデミーの音楽

▶プログラム入力上の注意

リスト中のm7，e1は，キャラクタ・テーブルBのキャラが入ります。

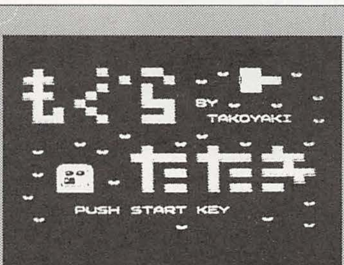
KEY1，CHR$(255) ⏎…m7
KEY2，CHR$(185) ⏎…e1

と定義し，ファンクション・キーで入力してください。

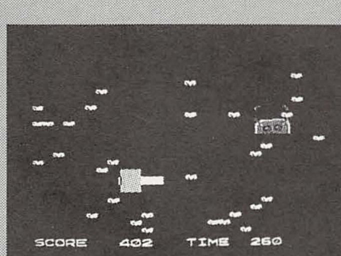
《第1表》変数表

変数	内容
A，B	もぐらが隠れている座標
C，D	トンカチの座標
E	トンカチが落ちたときのX座標
F	もぐらの顔をだしている高さ
G	もぐらの上下用
H，I	省メモリ用（H＝16，I＝8）
J	STRIG（0）
R	ラウンド数
S	スコア
T	タイム
V，W	当たり判定用
X，Y	カーソルの座標
Z	雑用

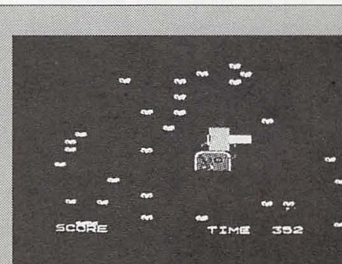
★
★　★



▲《写真1》タイトル画面。おもしろもぐらたたきだ



▲《写真2》もぐらはあっちだ。カーソルをすばやく移動させよ



▲《写真3》ゴチン！よし，その調子。たたいた音もいいんだ，これが

《OVER FLOW》みなさんの声をお届けするこのOFコーナー。入学，進学，就職を祝って今月もはりきってまいりましょう。プログラムのほうも実用やランダム・コーナーが復活しました。これからもどうぞよろしく。

Y \ X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0		M60						B60				B60	B60						E12		D61	M61				E12		
1	B60	M60	B60							B60				B60			E12				C61	M61	M51	M51				
2		M60						B60				M60									D61	M61						
3	B60	M60	B60				B60					M60																E12
4		M60				B60						B60	B60	M60			B	Y		E12				E12				
5		M60		M60			B60							M60														
6		B60	B60	B60				B60				B60	B60	B60				T	A	K	O	Y	A	K	I			E12
7																												
8										E12							E12											
9						E12									E12						E12						E12	
10		E12						E12				M60						M60						M60				
11											B60	M60	B60	B60	B60		B60	M60	B60	B60	B60		B60	B60	M60	B60		
12				B13	B53	B53	C13					M60						M60							M60			
13		E12		B33	D43	D43	C53					M60		B60	B60			M60		B60	B60		B60	B60	B60	M60	B60	
14				B23	H73	M63	C23		E12			M60						M60								B60		
15				B33	B73	B73	C53					B60		B60	B60			B60		B60	B60		B60	B60				
16	E12																											
17																											E12	
18						P	U	S	H		S	T	A	R	T		K	E	Y									
19		E12																					E12					
20															E12												E12	

《第1図》FCもぐらたたきのBGグラフィック

FCもぐらたたきのプログラム・リスト

```
10 FORI=0TO7:DEFSPRITEI,(I/5,1,-(I=3ORI=4),0,0)="m7m7m7m7"NEXTPOKE&H684,22,254,3
0,254:POKE&H694,9,13,11,28,13,17,28,21,10,215,11,15,254,18,15,21:VIEWCGSET0:CGEN
3
20 IFSTRIG(0)<>1THEN20
30 R=R+1CLSLOCATE9,9PRINT"ROUND"R:PLAY"M0V15O3Y2G5C4D1C5O4C03BAG6R1G"
40 CLSFORZ=0TO30:LOCATERND(27),RND(23)PRINT"e1":NEXTLOCATE0,23PRINT"SCORE",,"TIM
E";:SPRITEONPOKE&H4015,15:PALETS&H0,7,39,22,7PALETS&H1,15,39,23,0T=500+R*20H=16X
=120Y=X:GOSUB220
50 Z=STICK(0)IFZ GOSUB220
60 IFF=0GOSUB150
70 IFF GOSUB160
80 IFE GOSUB190
90 Z=J:J=STRIG(0)IFZ=0ORR>15IFJ=I ANDE=0GOSUB180
100 IFS>600THEN130
110 T=T-1LOCATE19,23PRINTT;:IFT GOTO50
120 SPRITEOFFCLSLOCATE9,9PRINT"GAME OVER":PLAY"O0D8FB:O0C8EA":RUN
130 SPRITEOFFLOCATE11,9PRINT"CLEAR!":FORZ=0TO255:POKE&H400C,&HC9,&HAF,Z,9:NEXTPA
USE70S=0IFR<30GOTO30
140 RUN
150 G=33-R:F=1SPRITE5:SPRITE6:SPRITE7:ERA0:A=RND(176)+H:B=RND(136)+88SPRITE3,A,B
:SPRITE4,A+H,B:RETURN
160 G=G-1F=F+SGN(G)Z=B-F:SPRITE5,A,Z:SPRITE6,A+H,Z:IFF<H RETURN
170 SPRITE7,A,Z+H:POKE&H280,Z+H,254,1,A+H,Z+H,18,1,A+24,Z+24,15,1,A+H,Z+24,21,1,
A+24:RETURN
180 E=X:C=X+8D=Y-60POKE&H4000,&H9F,&H86,0,&HFA
190 C=C-1D=D+6POKE&H200,D,253,0,C+24,D,253,0,C+H,D-I,254,0,C+I,D-I,30,0,C:SPRITE
1,C,D:E=E*-(C>E)IFE RETURN
200 POKE&H4000,&H9F,&H8A,200,&HFA:V=ABS(A+I-C):W=Z-D-I:IFV<24ANDI>ABS(W)Z=F+25-V
+W+8POKE&H400C,&HC9,&HAF,112+Z/2,9:S=S+Z:LOCATE7,23:PRINTS;
210 RETURN
220 X=X+I*((Z=2ANDX>24)-(Z=1ANDX<200))Y=Y+I*((Y>64ANDZ=I)-(Z=4ANDY<200))POKE&H22
0,Y-I,239,1,X-I,Y-I,240,1,X+H,Y+I,241,1,X-I,Y+I,242,1,X+H:RETURN
```

CHECKER FLAG

編：なるほど，もぐらたたきですか。なつかしいですね。

影：必殺十文字ダブルアタックなどの技を生みだしたものですよ。

Dr.D：しかし，このゲームの成功といえば，余分なものをはぶき，単純明解にしたことであろう。まさにシンプル・イズ・ベストじゃわい!!

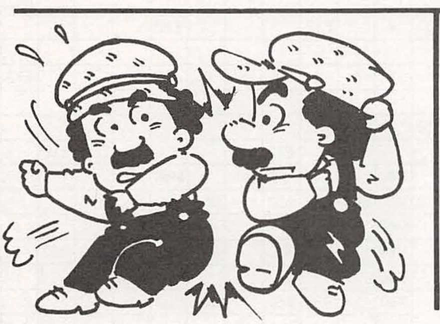


by ラッキョ

評…サングラスをかけりゃ何でも私か！(影)

★私は見た！踏切に近づきすぎて，しゃ断機があがるときに鼻をうった人を。(愛知県瀬戸市・ゴットシグマ15才)……【影：ウケをねらったとしか言いようがない。編：危ないマネしてウケなんてねらう人いますか。】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3)用



マリオ対ルイージのバトルゲームだ

DANGEROUS BATTLE

(デンジャラス バトル)

BG GRAPHIC

HOW TO PLAY

マリオとルイージの熱(あつ)い戦いを描いたゲームです。コントローラI・IIで2人を動かし，相手にダメージを与えて，より多く相手のライフを減らしたほうが勝ちです（2プレイヤー専用)。

✚字キーを押した方向に加速して，離(はな)すと減速(げんそく)します。そのとき，逆方向を押すとブレーキになります。Ⓐボタンはジャンプで，ジャンプ中も移動方向を変えられます。

下へ落ちたとき(降りるときは，ジャンプで飛び降りる)，ジャンプ中に下からなぐられたとき，地面に足をついているときに上から踏(ふ)まれたとき，レンガの下からなぐられたときにライフが1減ります。海に落ちるとライフが0になります。どちらかのライフが0になるか，時間切れまでゲームは続きます。

5回戦で競(きそ)います。

PROGRAM

リスト1，2を順に打ち込んでセーブします。その後，順にロード，ラン。タイトルがでたらスタート・ボタンを押してください。

リスト1は，主に音楽，**リスト2**がメインです。

リスト1は，単独でランすると，曲だけ聞けますが，**リスト2**は，暴走します。

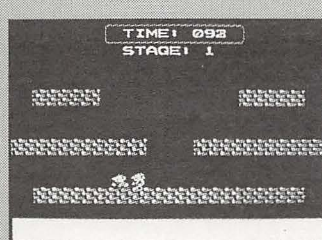
アクションは，はじめてですが，最善の努力をつくしています。よろしく！

プログラム入力上の注意

リスト中のアミがけ部分（黒いところ）は，キャラクタ・テーブ



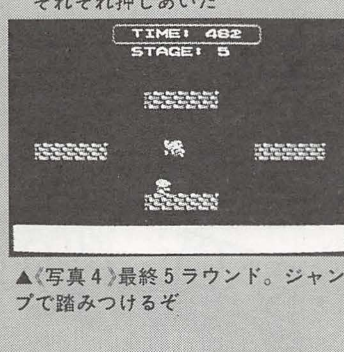
▲《写真1》楽しいBGMに乗ってバトルゲームがはじまる



▲《写真2》さて第1ラウンド。それぞれ押しあいだ



▲《写真3》時間切れ…。第1ラウンドはマリオの勝ちー



▲《写真4》最終5ラウンド。ジャンプで踏みつけるぞ

《リスト1》DANGEROUS BATTLEの音楽プログラム・リスト

```
10 CLS:LOCATE7,8:PRINT"WAIT A MOMENT!"
20 LOCATE5,10:PRINT"ｷｮｸｶﾞ ﾅｶﾞﾚﾀﾞｼﾀﾗ STOPｷｰﾃﾞ"
30 LOCATE5,11:PRINT"ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑﾉ ﾅｶﾞﾚｦ ﾄﾒﾃ"
40 LOCATE5,12:PRINT"LIST2ｦ LOADｼﾃｸﾀﾞｻｲ"
50 CLEAR&H6DC4:POKE&H4015,13:A=44:B=38:SCREEN0,1:CLS
60 FORI=0TO14:READ X,Y,A$
70 FORJ=1TOLEN(A$):C=C+ASC(MID$(A$,J,1))AND16383:NEXT
80 POKE&H48,X,Y:PRINTA$:NEXT
90 IFC<>15714 CLS:SCREEN0,0:GOTO2300SED BY SEIJI MATSUO
100 SCREEN0,0
110 C=0:FORI=0TO116
120 READA$:D=VAL("&H"+A$):C=C+D:POKE&H41F+I,D:NEXT:IFC<>12024THEN230
130 C=0:FORI=0TO72
140 READA$:D=VAL("&H"+A$):C=C+D:POKE&H140+I,D:NEXT:IFC<>6852THEN230
150 C=0:FORI=0TO31:READA$:FORJ=0TO15
160 D=ASC(MID$(A$,J+1,1))-35:C=C+D:POKE&H6E00+I*16+J,D
170 NEXT:NEXT:IFC<>5253THEN230
180 FORI=0TO59:READC:POKE&H6DC4+I,C:NEXT
190 CLS:LOCATE5,8:PRINT"m6m6 WALKING BUSY m7m7"
200 LOCATE3,18:PRINT"COMPOSED BY SEIJI MATSUO"
210 POKE&HFF,0
220 CALL&H41F:PALETB 0,13,48,A,B:SWAPA,B:PAUSE15:GOTO220
230 BEEP:PRINT"DATA ERR!!"
```


★OFってどういうふうに読むのかな。友だちはOFって読むけど，僕はOFって読んでるし，お母さんはOFって読む。どれが正解なの？（三重県度会郡・がめす15才）……【影：ぎゃー！だから，OFって読むんだよ。】

ルBの各キャラが入ります。

KEY 1,CHR$(　)⏎

のように定義し，ファンクション・キーから入力してください。なお，(　)の中のコードは以下のとおりです。

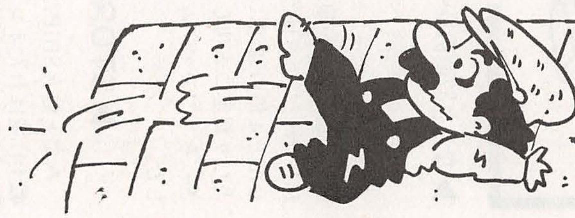
m6……254　m7……255
k2……234　k5……237
l0……240　k7……239,
k6……238　k4……236
k3……235　k1……233
l1……241　l2……242
f0……192　g7……207

★　★

```
240 ' m6m6m6 TITLE m6m6m6
250 ' スペース モ アケルコト!!
260 ' ""コノマークモ ツケルコト!!
270 DATA 0.29."k2k5L0k7k5L0k2L0k2k7k5L0k2k5L0k2k5L0k7k5L0k2 k2k7k5L0"
280 DATA 0. 0."k6 k6k6 k6k6k6k6k6  k6  k6 k6k6 k6k6 k6k6  "
290 DATA 0. 1."k6 k6k4k5k3k6k6k6k6  k4k3 k4k2L2k6 k6k6 k6L1k5L0"
300 DATA 0. 2."k6 k6k6 k6k6k6k6k6 k2k6  k6k6 k6 k6k6 k6  k6"
310 DATA 0. 3."k1k5L2k1 k1k1L1k1L1k5L2k1k5L2k1L1k5L1k5L2L1k5L2L1k5L2"
320 DATA 4. 7."k2k5L0k7k5L0k7k2L0k7k2L0k2  k2k5L0"
330 DATA 4. 8."k6 k6k6 k6 k6  k6 k6  k6  "
340 DATA 4. 9."k4k5k3k4k5k3 k6  k6 k6  k4k3 "
350 DATA 4.10."k6 k6k6 k6 k6  k6 k6  k6  "
360 DATA 4.11."k1k5L2k1 k1 k1  k1 k1k5L2k1k5L2"
370 DATA 0.13."PRESENTED BY NARIYASU OHSUMI"
380 DATA 0.16."SUPPORTED BY"
390 DATA 3.18."SEIJI MATSUO----MUSICIAN"
400 DATA 3.20."SEIJI HIRAOKA---PROGRAMER"
410 DATA 3.22."c1989 BG GRAPHIC PROJECT"
420 'm6m6 MACHINE LANGUAGE m6m6
430 ' k5k5 FOR MUSIC k5k5
440 DATA A6.FF.E0.80.10.29. BC.00.6E.A9.8F.C0.00.D0.02. A9.70.C0.01.F0.1A.8D.00.
40. A9.7F.8D.01.40.98.0A.A8.B9. 0F.80.8D.02.40.B9.10.80.18. 69.38.8D.03.40.BC.80
.6E.C0
450 DATA 00.F0.19.98.29.80. 4A.18.69.18.8D.08.40.98.0A. A8.B9.27.80.8D.0A.40.B9.
28. 80.8D.0B.40.BC.40.6F.A9.00. C0.00.D0.02.A9.10.C0.0A.D0. 02.A9.01.8D.0C.40.8C
.0E.40. A9.08.8D.0F.40.E8.E0.C0.D0. 02.A2.00.86.FF.60
460 ' k5k5 FOR SCREEN k5k5
470 DATA AD.02.20.AD.02.20. 10.FB.A2.00.8A.4A.A8.BD.10. 04.8D.06.20.BD.11.04.8D.
06. 20.AD.07.20.AD.07.20.99.18. 04.E8.E8.E0.08.D0.E2.A0.00. A2.92.A9.20.8D.06.20
.8E.06. 20.B9.1C.04.8D.07.20.E8.C8. C0.03.D0.EC.A9.00.8D.05.20. 8D.05.20.60
480 'm6m6 MUSIC DATA m6m6
490 ' k5k5 MELODY k5k5
500 DATA I$$$$$$$$$$$$$$D$.=$$$$$$$$$$$$$$$$.K$$$$$$$$$$$$$$IF.I$$$$$$$$$$$$$$$$.N$$
M$$K$M$$H#DFI.$$$$$$$$J$$$$$$$.N$$M$$K$M$$H#DFI.$$$$$$$$$$$$$$$$
510 ' k5k5 BASS k5k5
520 DATA"115588:8115588:8","115588:8115588:8","66::==?=66::==?=","115588:8115588
:8","3333####8888#83。","。。。。1###........","33333333888883。","1111111188888888"
530 DATA "1##11###1##11###","6##66##53##31##0","1##11###1##11###","6##66##53##31
##1"
540 ' k5k5 DRUM k5k5
550 DATA /#-#/#-#/#-#/#--./#-#/#-#/#-#/#--./#-#/#-#/#-#/#--./#-#/#-#/#-#/#--.((((
(##-#((((#---.####&&(&-##-##-#.&&(&&&(&&&(&&---.#&(&&&(&-##-##-#
560 DATA &##&&#-#&##&&#-#.&##&&##-&##&&---.&##&&#-#&##&&#-#.&##&&##-&##&&---
570 'm6m6m6 MAP DATA m6m6m6
580 DATA 02.02.20.20.00.06. 16.22.02.08.14.20
590 DATA 02.08.14.20.00.22. 22.22.08.12.12.14
600 DATA 00.00.11.22.00.00. 22.22.08.12.12.14
610 DATA 00.00.22.22.02.02. 20.20.00.11.11.22
620 DATA 11.11.11.11.02.02. 20.20.11.11.11.11
630 'マップデーターノ スウジ"ハ レンガ"ノ
640 'Xザ"ヒョウデ",1ダ"ンニツキ 4ツノ
650 'デ"ーターカ" ヒツヨウデ"ス。
```

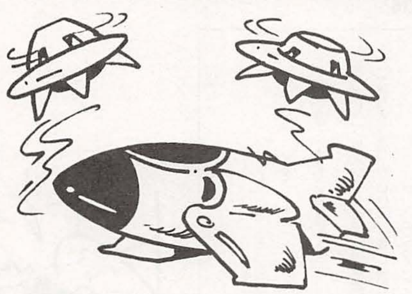
《リスト2》DANGEROUS BATTLEのメイン・プログラム・リスト

```
10 CLS:CGSET.0:SPRITEON:POKE&H4015.15:PALETB 0.13.13.34.38:PALETS 0.13.54.22.3:P
ALETS 1.13.54.42.5:PALETS 3.12.48.39.42:FORI=0TO255STEP2
20 POKE&H2000.&H91:LOCATE0.0PRINT" "
30 POKE&H2005.I:POKE&H2005.0
40 POKE&H2000.&H90
50 POKE&H2005.255-I:POKE&H2005.0
60 POKE&H2000.&H91
70 POKE&H2005.255-I:POKE&H2005.0:NEXT
80 POKE&H400C.&H1F.0.10.0:PAUSE5:POKE&H400C.3.0.7.8:VIEW:PAUSE40:FORI=0TO15:PALE
TB 0.13.1+I/4*16.34.39+I/4:PALETB 1.13.49.34.18:POKE&H4000.&HCF.&H8B.0.I/2:PAUSE
2:NEXT
90 IFSTRIG(0)<>1THEN90
100 DEFMOVE(0)=SPRITE(0.7.1.64.1.0):POSITION0.128.64:MOVE0:POKE&H4000.&HE0.&H8F.
0.1
110 IFMOVE(0)=-1THEN110
120 ERA0:FORI=0TO1:FORJ=0TO1
130 DEFSPRITEI*2+J.(I.1.1.J.0)="":NEXTNEXT:FORI=0TO1:POKE&H680+I*8.12.13.14.15.1
3.12.15.14:NEXT
140 CLS:PALETB 0.13.48.34.22:POKE&HFF.0:T=576ML=10LL=10MS=1LS=-1MX=32MY=120LX=20
7LY=120MJ=0LJ=0MO=0LO=0MD=0LD=0
150 FORI=0TO2:FORJ=0TO3:X=PEEK(&H6DC4+R*12+I*4+J):LOCATEX.I*6+8:PRINT"f3f3f3f3f3
f3":LOCATEX.I*6+9:PRINT"f3f3f3f3f3f3":NEXTNEXT
160 FORI=24TO26:POKE&H48.0.I:PRINT"m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m
6m6m6m6m6m6":NEXT:LOCATE8.0:PRINT"k7k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5L0":LOCATE8.1:PRINT"k6
 TIME:      k6":LOCATE8.2:PRINT"L1k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5L2":LOCATE10.3:PRINT"STAG
E:";R+1
170 IFMJ=0ANDMS<>0DEFMOVE(0)=SPRITE(0.5-2*SGN(MS).3-ABS(MS)/5.8.0.0):POSITION0.M
X.MY:MOVE0:SPRITE0:SPRITE1
180 IFLJ=0ANDLS<>0DEFMOVE(1)=SPRITE(0.5-2*SGN(LS).3-ABS(LS)/5.8.0.1):POSITION1.L
X.LY:MOVE1:SPRITE2:SPRITE3
190 S=STICK(0)AND3:MS=MS+2*((S=1)-(S=2))*(ABS(MS)<12)-SGN(MS)*(S=0)*(MJ=0)+2*(AB
S(MS)>11)*SGN(MS)
200 S=STICK(1)AND3:LS=LS+2*((S=1)-(S=2))*(ABS(LS)<12)-SGN(LS)*(S=0)*(LJ=0)+2*(AB
S(LS)>11)*SGN(LS)
210 IFMJ=0ANDSTRIG(0)=8MJ=1M=-24MY=MY+24GOSUB670
220 IFLJ=0ANDSTRIG(1)=8LJ=1L=-24LY=LY+24GOSUB670
230 IFMJ=0ANDMD=32THENM=0MJ=1:MO=1
240 IFLJ=0ANDLD=32THENL=0LJ=1:LO=1
250 IFM<0ANDMU=195THENM=-M:GOSUB660:IF(LJ=0)+(ABS(MX-LX)<16)+(MY>LY)=-3LJ=1L=-5L
L=LL-1
260 IFL<0ANDLU=195THENL=-L:GOSUB660:IF(MJ=0)+(ABS(MX-LX)<16)+(LY>MY)=-3MJ=1M=-5M
L=ML-1
270 IFMJ=1MY=MY+M:M=M+4:SPRITE-(MS>-1).MX.MY:SPRITE-(MS<0):ERA0
280 IFLJ=1LY=LY+L:L=L+4:SPRITE2-(LS>-1).LX.LY:SPRITE2-(LS<0):ERA1
290 IFM>14M=14
300 IFL>14L=14
310 T=T-1:POKE&H41C.T/100+48.T/10MOD10+48.T MOD10+48
320 POKE&H410.&H20+MY/8/8.(MY/8MOD8)*32+MX/8+1.&H20+LY/8/8.(LY/8MOD8)*32+LX/8+1.
&H20+(MY+16)/8/8.((MY+16)/8MOD8)*32+MX/8+1.&H20+(LY+16)/8/8.((LY+16)/8MOD8)*32+L
X/8+1
330 CALL&H140:CALL&H41F:MU=PEEK(&H418):LU=PEEK(&H419):MD=PEEK(&H41A):LD=PEEK(&H4
1B)
340 IFMJ=1ANDMD=195ANDM>0THENMJ=0MY=(MY-8)/8*8-8*((MY-64)/8MOD6=1):IFMO=1THENMO=
0:ML=ML-1:GOSUB660
350 IFLJ=1ANDLD=195ANDL>0THENLJ=0LY=(LY-8)/8*8-8*((LY-64)/8MOD6=1):IFLO=1THENLO=
0:LL=LL-1:GOSUB660
360 IFMJ=1MX=MX+MS/3:POSITION0.MX.MY
370 IFLJ=1LX=LX+LS/3:POSITION1.LX.LY
380 IFMJ+LJ=2ANDCRASH(0)=1ML=ML+(M>L):LL=LL+(L>M):SWAPM.L:SWAPMS.LS:MO=0:LO=0:GO
SUB660
390 IFMJ+LJ=1ANDCRASH(0)=1ML=ML-LJ:LL=LL-MJ:M=-10:L=-10:MO=0:LO=0:GOSUB660
400 IFMU=254ORLU=254ML=-ML*(MU<>254):LL=-LL*(LU<>254):GOSUB680
410 IFMJ=0 MX=XPOS(0)
420 IFLJ=0 LX=XPOS(1)
430 IFMX<16MX=223
440 IFMX>223MX=16
450 IFLX<16LX=223
460 IFLX>223LX=16
470 IFCRASH(0)=1ANDMY=LY AND(ABS(MS)>7)+(ABS(LS)>7)<0SWAPMS.LS:GOSUB660
480 IFT=0ORML=0ORLL=0THEN530
490 IFMS=0CUT0
500 IFLS=0CUT1
510 IFMJ+LJ-MOVE(0)-MOVE(1)=0PAUSE1
520 GOTO170
530 SPRITE0:SPRITE1:SPRITE2:SPRITE3:CUT0.1:MK=MK-(ML>LL):LK=LK-(LL>ML)
540 CLS:LOCATE0.0:PRINT"MARIO";MK:LOCATE14.0:PRINT"LUIGI";LK
550 LOCATE0.1:PRINTLEFT$(LEFT$("f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0".ML)+"□□□□□□□□□□".10):LOCAT
E14.1:PRINTLEFT$(LEFT$("f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0".LL)+"□□□□□□□□□□".10):LOCATE9.3:PRI
NT"STAGE";R+1
560 DEFMOVE(0)=SPRITE(1.-7*(ML>LL)-3*(LL>ML).1.1.1.2)
570 DEFMOVE(1)=SPRITE(0.3-4*(ML<LL).1.28.1.0)
580 DEFMOVE(2)=SPRITE(0.7+4*(LL<ML).1.28.1.1)
590 POSITION0.120.144:POSITION1.56.144:POSITION2.184.144:MOVE0.1.2
600 IFMOVE(1)+MOVE(2)<0THEN600
610 IFML=LL GOSUB690:FORI=0TO127:POSITION1.128-I.144:POSITION2.120+I.144:MOVE1.2
:NEXT:ERA1.2
620 IFML<>LL LOCATE11.7PRINT" g7 g7":LOCATE11.8PRINT"g7g7g7g7g7":LOCATE11.9PRINT
"g7g7g7g7g7":LOCATE11.10PRINT" g7g7g7":LOCATE11.11PRINT"  g7":GOSUB700
630 IFSTRIG(0)<>1THEN630
640 IFML<>LLTHEN R=R+1IFR=5LOCATE8.3:PRINTMID$("マリオ ルイージ"".-(MK<LK)*4+1.4);"ノ カチ
!!":PLAY"T3Y3M1V5O3CODEFGABO4CS":RUN
650 CAN0.1.2:GOTO140
660 POKE&H4004.&H83.&H85.0.&HA:RETURN
670 POKE&H4004.&H45.&H8F.0.9:RETURN
680 POKE&H400C.15.0.10.8:PAUSE15:POKE&H400C.15.0.3.8:PAUSE100:RETURN
690 POKE&H400C.15.0.15.8:PAUSE10:POKE&H400C.5.0.7.8:RETURN
700 POKE&H4000.&HC0.&H89.0.9:POKE&H400C.0.0.3.0:RETURN
```



★X2からX67999はいったいどこへ行ってしまったんでしょうね。(愛知県名古屋市・このたくあんあんたくわん?14才)……【編：それを言ったらはじまらないでしょ影：何がはじまらないのだ？仕事がか？】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3)用



全6面の超辛口シューティング

LIFORCE II

安江　信吾

▶なんと32個のレーザーが！◀

今までのファミベー用のゲームで,敵のレーザーといえば,MOVE命令による8個が限度でした。しかし,マシン語を使うことにより,なんと4倍の32個に!!マシン語で当たり判定に成功しましたので,さっそくこのゲームに使ってみました。

▶STORY◀

みごと無人SHIPたちを葬って,戦士に選ばれたオレは,ついに戦艦"LIFORCE"と戦うことになった。

▶GET READY◀

自機は✚で8方向に移動し,Ⓐ Ⓑでレーザーです。ゾーンはAからFまでの全6ゾーンあり,ゾーンFはエンディングです。エンディングでは,ちゃんとBGMが流れます。

このゲームでは,各ゾーンのはじめに,3段階からスピードを選択することができます。画面に"SET SPEED"と表示されたら✚の上下で,となりの数字を変えてください。このとき数字は1，2，4があり，1ならばレーザーの威力は弱く，スピードは最高です。2はレーザーもスピードも普通で，バランスがとれています。4はレーザーの威力はかなり強く，すさまじい。しかし，スピードはすさまじく遅いです。

以下に，各ゾーンの特徴を記しておきますので，各ゾーンに有利なスピードとレーザーの威力を選択してください。

▶ゾーンA◀

メインはザコばかりなので，楽勝です。問題はボスです。こいつは128発分も当てないと倒せない！攻撃には円形爆弾を使ってきます。この円形爆弾は動きがのろいので，見切るのは楽でしょう。しかし，数があるので，パターンを作らないと道をふさがれてしまいます。ボスの点は1万点です。

▶ゾーンB◀

はじめにザコを3機倒すと，いきなり左右に大きく動きながら，攻撃してくるやつがでてきます。こいつはおちついて，画面下までくるのを待ってから，倒せばいいです。ボスは64発分当てれば倒せます。こいつは確実なパターンがありますので，パターンを読んでしまえばただのザコです。ボスの点は3万点です。

▶ゾーンC◀

ザコを数機倒すと流星群の中に入ります。流星の数は多く，スピードもわりと速いので，自機は速すぎても,遅すぎても見切るのは,むずかしいと思います。ボスは蛇型メカです。こいつは128発分当てれば倒せます。

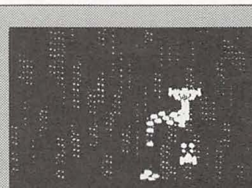
▶ゾーンD◀

このゾーンはボスのオンパレー



▲《写真1》タイトル画面。スタート・ボタンを押してゲーム開始


▼《写真2》ゾーンAでの戦い。バックの星のスクロールがいい


▲《写真3》ゾーンAのボスは円形爆弾を使ってくる。パターンさえ読めば


▼《写真4》ゾーンBでの敵は左右に大きく動きまわる。まどわされるな

★パソコンのことに最近興味を持つようになった"おとこ"です。前からこういうハガキもだしてみたかったんですよ。ちょうど手頃な本があったというわけ。(広島県安芸郡・DAYODAYO 12才)……【編：よろしく。】

ドです。はじめにザコが現れたあと，C，B，Aのボスが順にでてきます。自機のスピードは，ボスの耐久力などにあわせて，選んでください。

▶ゾーンE◀

最終ゾーンです。メインでいきなり高速レーザーを撃ってくる敵がでてくるので，心して戦ってください。ボスは戦艦“LIFORCE”です。64発分当てると倒せます。こいつは移動中にレーザーを当てても判定はなく，レーザーを撃っているときに当てなければなりません。得点は10万点です！

▶プログラム◀

リストは1と2にわかれています。順番にSAVEしてから，**リスト1**をRUNさせ，メッセージにしたがって，**リスト2**をRUNさせてください。

あと，**リスト1**のマシン語DATAは，くれぐれも慎重に打ち込んでください。POKE,PEEK,CALL命令も同様です。

▶最後に◀

ゲームがむずかしいという人は，70行のSHの数を増やしましょう。自機の数が増えます。

▶プログラム入力上の注意◀

リスト中のアミがけ部分（黒いところ）には，キャラクタ・デーブルの各キャラが入ります。

KEY1, CHR$(　)⏎

のように定義し，ファンクション・キーで入力してください。（　）の中のコードは以下のとおりです。

m6	254	©	180
×	181	÷	182
ファ	183	h5	213
h4	212	k2	234
k7	239	l0	240
k5	237	k6	238
k4	236	k3	235
l2	242	k1	233
l1	241		

★　　★

《第1表》変数表

変数	内容
HI	ハイスコア
SC	スコア
Z	ゾーン
X, Y	自機の座標
P	パターン
XX, YY	自機レーザーの座標
K$	キャラDATA
C	カラー
Y1, X1	敵の座標
LF	敵の耐久力
T	入る点
Y2, X2	敵の動き
I	FOR文など
SP	自機のスピード
CR	敵のレーザー用
AT	敵がレーザーを撃つか？

《リスト1》LIFORCE IIのメイン・プログラム・リスト

```
100 CLS:SPRITE ON
110 SCREEN1:CLS:FORI=0TO99:POKE&H48,RND(32),RND(30):PRINTCHR$(205+RND(2)):NEXT:S
CREEN0
120 DA=0RESTORE
130 READ D$:IFD$="END" THEN 150
140 POKE&H6F7D+DA,VAL("&H"+D$):DA=DA+1:GOTO130
150 'm6SP ｶﾗｰ!m6
160 PALETS&H0,15,32,33,17
170 PALETS&H1,15,32,37,21
180 PALETS&H2,15,32,41,25
190 PALETS&H3,15,32,16,45
200 'm6BG ｶﾗｰ!m6
210 PALETB&H0,15,16,53,33
220 PALETB&H1,15,32,37,21
230 PALETB&H2,15,32,41,25
240 PALETB&H3,15,32,16,45
250 'm6*******m6
260 LOCATE 0,3:PRINT "1987/ 9 THE LEGEND OF SATAN"
270 LOCATE 0,6:PRINT "1988/ 2 THE RETURN OF SATAN"
280 LOCATE 0,9:PRINT "1988/ 8 LIFORCE"
290 LOCATE 0,12:PRINT "1988/11 THE SPIRIT OF SATAN"
300 LOCATE 7,19:PRINT CHR$(180);" 1988 SHINGO"
310 'm6 BGM!! m6
320 RESTORE 480
330 FOR I=1 TO 23:READ D$:PLAY D$:NEXT:CLS
340 'm6*******m6
350 LOCATE3,10:PRINT"m6LIST 2m6ｦ LOAD ｼﾃｸﾀﾞｻｲ..."
360 END
370 'm6 DATA! m6
380 DATA A2,FF,8E,7C,6F,A2,00,AD,7B,6F,18,E9,08,18,FD,80
390 DATA 02,B0,2A,AD,7B,6F,18,69,08,18,FD,80,02,90,1E,AD
400 DATA 7A,6F,18,E9,08,18,FD,83,02,B0,12,AD,7A,6F,18,69
410 DATA 08,18,FD,83,02,90,06,A9,01,18,8D,79,6F,BD,80,02
420 DATA 18,E9,EE,90,0D,A9,EE,9D,80,02,8E,7C,6F,A9,FF,9D
430 DATA 83,02,A9,04,18,7D,80,02,9D,80,02,E8,E8,FE,80,02
440 DATA E8,E8,8A,18,E9,7E,B0,03,4C,84,6F,AD,77,6F,18,E9
450 DATA 07,B0,02,A9,EE,8D,77,6F,A8,AD,78,6F,8D,05,20,8C
460 DATA 05,20,60,END
470 'm6BGM ﾃﾞｰﾀm6
480 DATA M1V7T2Y2:M0V15T2Y2:M0T2O3
490 DATA O3G3O4CDGG7:O2G3O3CDGGO4CDG:C9
500 DATA O3A3O4D#FAA7:O2BO3D#FAAO4D#FA:D
510 DATA O3#A3O4#DG#A:O2#AO3#DG#A:#D7
520 DATA B7O3:BO4#DG#AO3:#D
530 DATA A3O4FGO5CC7O4:CFGO4CCFGO5C:F9
540 DATA G3#EED5:O3DAO4DO3DAO4:D7D3
550 DATA E3FC5D3E:DO3DAO4DO3DA:D8
560 DATA D5O3AO4D3:O4DO3DAO4DO3D:D7D3
570 DATA G#AED5:CGO4CO3CG:C7C3
580 DATA E3FC5D3E:O4CO3CGO4CO3CG:C8
590 DATA O5E5F3GE:O4CO3CGO4CO3CO2:C3C7O2
600 DATA FECO4GG7:#AO3F#AO4DFECO3GO2:B9
610 DATA F3ECO3GG7:#AO3F#AO2BO3FECO2G:B
620 DATA O4F3EDO3G5:AO3DGO2AO3D:O3C7C3
630 DATA O4C3DG7:GO2AO3DGO2AO3D:C8
640 DATA G1O5CF4E1E3CO4:GO2AO3DGO2A:C7C3
650 DATA CD#DCC7:#GO3C#D#GCEAO4CO2:#G9
660 DATA C3D#DF5DO3#A3:#AO3DF#ADFBO3D:#A
670 DATA O4C6O3:O2G1ABO3CO2BO3C:G6
680 DATA B6O4C:DEDEFGEFGAFG:G7G3O3G3
690 DATA M0V3D3V7DV10D:ABGABO4CO3:G6
700 DATA V12DV15D6:ABO4CDO3BO4CDE:G7
```

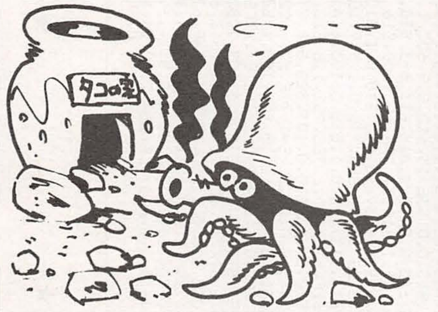
★X1のNEW FM-DRIVERを4時間でいれました。頭が完全にマヒしてしまった。しかし，レインボーアイラランドを聞いて，それがおさまった。(愛知県豊田市・**杉板憲明17才**)……【**編**：苦労したかいあり。】

《リスト2》LIFORCE IIのメイン・プログラム・リスト

```
10 HI=573
20 POKE&H4015,15:FORI=0TO7:SPRITEI:CANI:NEXT
30 DEFSPRITE0,(0,1,0,0,0)="ヒ°7°ホ°ヘ°":DEFSPRITE1,(1,1,0,0,0)="h5h5h4n4":DEFSPRITE
7,(0,1,0,0,0)="©X÷7ァ"
40 VIEW:LOCATE1,5PRINT"K2  K7k2L0K2K5k2k7K5L0K2K5L0K7K5L0k2K5K2  k2K5K2":LOCATE1
,6PRINT"K6   K6 K4K3 K6 K6k4K2L2k6  K4K3 K5K7L2K7L2":LOCATE1,7PRINT"K1K5L2L1kL1L2
K1  L1K5L2k1L1L2L1K5L2k1K5k1 k1k5K1
50 LOCATE4,9PRINT"m6PUSH START BUTTON!m6":LOCATE7,12PRINT"HIGH "HI"00":LOCATE7,1
5PRINT"SCORE"SC"00":LOCATE6,18PRINT"K5© 1988 SHINGOK5
60 IFSTRIG(0)<>1THEN60
70 POKE&H4000,32,148,225,8:RESTORE:CLS:SH=2Z=1SC=0SP=2PAUSE30GOSUB630
80 READP
90 ONP GOTO140,180,240,280,310,810,350,400,440,510,870
100 'm6 ジ゛キイト゛ウ m6
110 S=STICK(0)X=X+(((S AND2)*4)*(X)16)-(S AND1)*(X<216)*8)/SP:Y=Y+((S AND8)*(Y)2
4)-((S AND4)*2)*(Y<200))/SP:SPRITE0,X,Y:IFYY=300IFSTRIG(0))3GOSUB580:XX=X:YY=Y
120 IFYY<300YY=YY-16SPRITE1,XX,YY:IFYY<16YY=300SPRITE1
130 RETURN
140 'm6
150 T=1X2=RND(200)+16B=1C=2N=2LF=3K$="ホ°ヘ°ソ゛タ゛":GOSUB720
160 AT=RND(5):X1=X1+SGN(X2-X1)*8IFABS(X2-X1)<20X2=RND(200)+16
170 Y1=Y1+2GOTO740
180 'm6
190 T=5X2=RND(200)+16B=1C=1N=2LF=1K$="ホ°ヘ°TU":GOSUB720:X1=(RND(2)*232)
200 Y2=232-X1
210 X1=X1+SGN(Y2-X1)*16Y1=Y1+2AT=1IFABS(X1-X2)<24AT=0
220 IFX1>216ORX1<16THEN200
230 GOTO740
240 'm6
250 AT=0X1=238I=0SPRITE3:SPRITE4
260 I=I+1SPRITE2:IFI<70THEN740
270 LZ=209POKE&H6FD0,4:GOTO80
280 'm6
290 T=100GOSUB610:LF=128LZ=116X2=X:B=1C=3N=4K$="VWTUホ°ヘ°ヒ°K7ホ°ヘ°K77°":GOSUB720:Y
1=16POKE&H6FD0,2
300 AT=1X1=X1+SGN(X-X1)*4:Y1=Y1+SGN(RND(200)+16-Y1)*8:SPRITE3,X1-8,Y1-8:SPRITE4,
X1+8,Y1-8:GOTO740
310 'm6
320 T=10LZ=253B=1C=1N=2LF=1K$="VWヒ°7°":GOSUB720:POKE&H6FD0,16
330 Y1=Y1+8AT=1IFY1>216Y1=0X1=RND(200)+16
340 GOTO 740
350 'm6
360 T=500AT=0B=0C=1N=2LF=128K$="XYチ゛ツ゛":GOSUB720:X1=112X2=X:Y2=X:POKE&H6FD0,0:GO
SUB610
370 POKE&H280+B,Y1+4,118,RND(4),X1+4:X1=X1+SGN(X2-X1)*4Y1=Y1+SGN(Y2-Y1)*2B=B+4IF
B=128B=0
380 IFABS(X1-X2)<16IFABS(Y1-Y2)<16X2=X:Y2=Y
390 GOTO740
400 'm6
410 T=300AT=1B=1C=2LF=64N=4K$="ホ°ヘ°ヒ°7°ホ°チ゛ヒ°タ゛ツ゛ヘ°ソ゛7°":GOSUB720:X1=112Y1=16X2=
-6GOSUB610
420 X1=X1+X2:IFX1<24ORX1>208X2=-X2
430 SPRITE3,X1-16,Y1:SPRITE4,X1+16,Y1:GOTO740
440 'm6
450 T=1000POKE&H6FD0,8:AT=0B=0C=3LF=64N=6K$="ワロホ°ヘ°ルヒ°ロホ°7°ヲヘ°ワワK7ヘ°7°K7ロヒ°ホ°":G
OSUB720:X1=112Y1=16Y2=0LZ=253AT=0X2=X:GOSUB610
460 IFY2=0X1=X1+SGN(X2-X1)*6SPRITE3,X1-16,Y1:SPRITE4,X1+16,Y1:SPRITE5,X1-8,Y1+16
:SPRITE6,X1+8,Y1+16:IFABS(X1-X2)<8Y2=33AT=1SPRITE5,X1-16,Y1+16:SPRITE6,X1+16,Y1+
16
470 IFY2>0Y2=Y2-1IFY2=0AT=0X2=X
480 IFY2=0IFABS(X1-XX)<24IFABS(Y1+16-YY)<16YY=300SPRITE1
490 IFLF<32GOSUB620:SPRITE7,X1-16+RND(48),Y1+RND(32)
500 GOTO740
510 'm6
520 CR=128X1=0Y1=238Y2=0AT=0POKE&H6FD0,8
530 GOSUB620:IFCR<=&H7C Y2=Y2+1POKE&H280+CR,0,RND(4),RND(214),RND(200)+16
540 IFY2<255GOTO740
550 GOTO80
560 'm6
570 POKE&H4000,129,128,64,8:RETURN
580 POKE&H4000,124,146,255,8:RETURN
590 POKE&H400C,15,15,8,8:RETURN
600 POKE&H4004,132,139,50,3:RETURN
610 POKE&H400C,36,1,1,15:RETURN
620 POKE&H400C,15,1,12+RND(4),15:RETURN
630 'm6
640 LOCATE8,10PRINT"SET SPEED!":SP:PAUSE10IFSTRIG(0)>0LOCATE5,18PRINT"LET'S GO K
5"CHR$(64+Z)"k5 ZOON!!":PAUSE150:GOTO680
650 IFSP<4IFSTICK(0)=4SP=SP*2GOSUB570
660 IFSP>1IFSTICK(0)=8SP=SP/2GOSUB570
670 GOTO640
680 'm6
690 X=112VIEW:FORY=200TO7STEP-8/SP:SPRITE0,X,Y:CALL&H6F7D:POKE&H400C,15,15,Y*2/3
1,15:PAUSE2:NEXT:SPRITE0:FORI=0TO99:CALL&H6F7D:PAUSE3:NEXT:Y=200YY=300RETURN
700 'm6ハ゜ターンテ゛ータm6
710 DATA 3,1,1,1,1,1,3,4,6,3,1,1,1,2,2,2,1,1,2,2,2,3,8,6,3,1,1,1,3,10,3,7,6,3,1,
1,1,3,7,3,3,8,3,4,6,3,1,1,1,2,2,2,3,5,5,5,5,5,3,2,1,2,1,3,5,3,9,6,11
720 'm6
730 FORI=2TON:DEFSPRITEI,(C,1,B,0,B)=MID$(K$,((I-2)*4)+1,4):X1=RND(200)+16Y1=ONE
XT:RETURN
740 'm6サフ゛ルーチン!m6
750 IFP<>3SPRITE2,X1,Y1
760 GOSUB100:POKE&H6F78,X,0,X+5,Y+5:CALL&H6F7D:CR=PEEK(&H6F7C):IFCR<=&H7C IFAT=1
POKE&H280+CR,Y1+4,LZ,RND(4),X1+4:GOSUB600
770 IFPEEK(&H6F79)=1ORABS(X-X1)<16ANDABS(Y-Y1)<16THEN870
780 SPRITE7:IFABS(XX-X1)<16IFABS(YY-Y1)<16GOSUB570:LF=LF-SP YY=300SPRITE1:IFLF<1
GOSUB590:SPRITE7,X1,Y1:SC=SC+T:GOTO80
790 IFY1>216Y1=0
800 ONP GOTO160,210,260,300,330,65535,370,420,460,530
810 'm6
820 Z=Z+1FORI=0TO7:SPRITEI:SPRITE0,X,Y:DEFMOVE(I)=SPRITE(10,I+1,1,16,1,1):POSITI
ONI,X1,Y1:MOVEI:POKE&H400C,15,15,13+RND(3),15:NEXT:PAUSE100:CAN0,1,2,3,4,5,6,7:S
PRITE0:CLS:GOSUB630:GOTO80
830 'm6
840 PLAY"M1V5O2T4Y2:MOV5O2T4Y2":FORI=0TO5:READCR$:PLAYCR$+":"+CR$:NEXT:RETURN
850 DATA A7A4O3DA3A7E4G,O4C3O3D7D4EF3,F7O2F4GA03C7C4,DE3E7D5O2A03E7,D4O2A03C3C9C
7,F4GO4C3E9
860 DATA T2B7B3AA8D5DE,F6C3DFB7B3AA8D5,DEF6F3A03CE7E3D,D8E5EDEF3F6F7F3,EE8F5FEFG
3G6,B7B3AA8D5DEF6
870 'm6
880 IFP=11THEN910
890 GOSUB590:SPRITE7,X,Y:SPRITE0:PAUSE150:FORI=0TO7:SPRITEI:CANI:NEXT:SH=SH-1CLS
900 IFSH>-1SPRITE0,96,112:LOCATE14,12PRINT"X";SH:LOCATE11,8:PRINT"READY":PAUSE15
0:X=112Y=200YY=300VIEW:GOTO90
910 FORI=1TO10:LOCATE8+I,10PRINTMID$("GAME OVER!",I,1):GOSUB580:PAUSE15:NEXT:IFH
I<SC HI=SC:LOCATE 7,12PRINT"K5HIGH SCORE!!K5":RESTORE860:GOSUB830
920 IFP=11PAUSE100:RESTORE850:GOSUB830
930 GOTO20
```


★朝読んでいる人「おはよう」。授業中読んでいる人「勉強しなさい」。夜読んでいる人「宿題終わったかな？」。(神奈川県小田原市・SVK-HIS 14才)……【影：昼食中読んでいる人「私にも食べさせてくれ」】

FM-7/77シリーズ(V3.0)用



うまくジャンプして脱出だ!!

HELLO

中沢　考之

⊙遊びかた

4,6,8でタコを動かして家に帰らせてあげてください。緑の壁の上にいるときは6と8つまり左右にしか動けません。下になにもないと落ちます。

青い壁の上にいるときはJumpの数の距離だけJumpできます。ここでは8で上にもJumpできます。上にJumpするときはJumpした先に何かあったり，周りの壁をでてしまうときは，できません。左右にJumpするときはもし上のようなときでもJumpはできませんが左右に一つだけ動くことができます。

動けなくなったり，まちがってしまったときはスペース・キーを押してください。その面の最初からできます。書き忘れたけど見た目は壁だけど実は落とし穴というのもあります。これを見つけて利用しないと解けない面もあります。

⊙ゲームについて

面は全部で10面です。思考型のゲームですが簡単に解けるように作ったのでこのタイプのゲームがにがてな人でも楽しめるでしょう。それでも最後の何面かはむずかしいですよ。

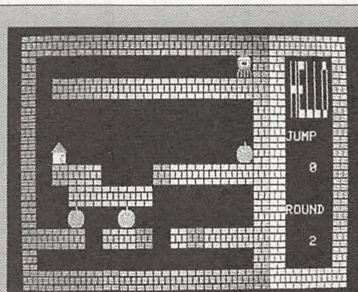
★　★

《第1表》変 数 表

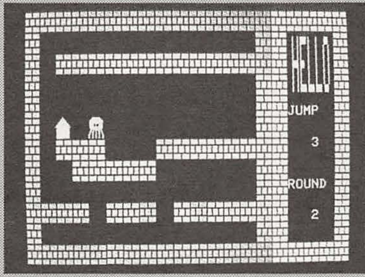
A%…家のデータ
B%…りんごのデータ
C%…壁のデータ
D%…自分のデータ
E%…爆弾のデータ
F1…動こうとしてるところに何かあるか調べるとき使う
F2…自分が立っているところに何があるのか調べるとき使う
Q，W…自分を動かすとき使う
M(,) M$(,) S(,,)…面データ
面データ＝1…壁
＝2…りんご
＝3…Jump
＝4…爆弾
＝5…落し穴
＝6…家
＝7…自分
面データ
X,Y…自分のX,Y座標
A…Jumpできる距離
P…面数
その他は雑用



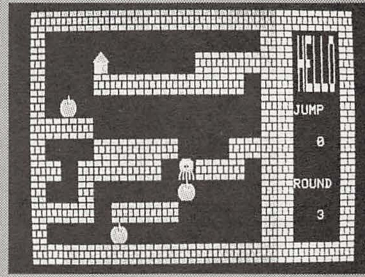
◀《写真1》シンプルなタイトル画面。何かキーを押してスタート！



◀《写真2》タコを家まで帰してあげましょう。リンゴはジャンプ力だ！



◀《写真3》このように家にたどりつければラウンド・クリア



◀《写真4》ラウンド3は、いきなりタコが下に落ちて行くゾ!!

★プログラミングしている人の近くで，長渕　剛の「ろくなもんじゃねえ」を大声で歌ってみよう！エラーが多くなるはず。ピーピーピー…。(福島県会津若松市・金子政広15才)……【編：影さんのテーマソングだね。】

HELLOのプログラム・リスト

```
1000 DIM M$(10,40),M(14,11),S(10,14,11),A%(95),B%(95),C%(95),D%(95),E%(95)
1010 WIDTH40,25:PLAY"L32":LOCATE13,10:PRINT"ﾁｮｯﾄ ｵﾏﾁｸﾀﾞｻｲ":GOTO 1280
1020 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦   KEY ﾆｭｳﾘｮｸ   ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
1030 A$=INKEY$:Q=(A$="4")-(A$="6"):W=(A$="8")
1040 IF A$=" " THEN 1210
1050 F2=M(X,Y+1):IF F2=3 THEN 1130
1060 IF F2=0 OR F2=5 THEN PLAY"O6F":GOSUB1170:Y=Y+1:GOSUB1180:GOTO 1030
1070 F1=M(X+Q,Y):ON F1 GOTO 1030,1100,1030,1110,1030,1200,1030
1080 GOSUB1170:X=X+Q:GOSUB1180:GOTO 1030
1090 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦   GET          ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
1100 PLAY"O5FEF":A=A+1:GOSUB1470:GOTO 1080
1110 PLAY"O5CEC":A=A-1:GOSUB1470:IF A<0 THEN A=0:GOTO 1080 ELSE 1080
1120 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦   JUMP         ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
1130 IF X+Q*(A+1)<0 OR X+Q*(A+1)>14 OR Y+W*(A+1)<0 THEN 1070
1140 IF M(X+Q*(A+1),Y+W*(A+1))<>0 THEN 1070
1150 PLAY"O4CD":GOSUB1170:X=X+Q*(A+1):Y=Y+W*(A+1):GOSUB1180:GOTO 1030
1160 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦   PUT          ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
1170 LINE(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),PSET,0,BF:M(X,Y)=0:RETURN
1180 PUT@A(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),D%,PSET:M(X,Y)=7:PLAY"O5":RETURN
1190 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦   CLEAR        ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
1200 GOSUB1170:X=X+Q:GOSUB1180:PLAY"O4DEFGFEDCEDEEFGGGEDCFGBBBABGFEDC":P=P+1
1210 LINE(0,0)-(480,199),PSET,0,BF
1220 IF P<>11 THEN 1450
1230 PLAY"L16O5RCDECDER16EFGEFGR16DEFDEFR16GBAGBAR16AABGFEDCFEDC"
1240 CLS:FOR I=1 TO 3:SYMBOL(0+I+I,80+I),"CONGURATULATIONS",5,8,I:NEXT
1250 FOR U=0 TO 800:FOR I=1 TO 7:COLOR=(3,I):NEXT:NEXT
1260 FOR I=1 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:END
1270 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦   DATA READ    ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
1280 RESTORE 1600
1290 FOR I=0 TO 95:READ A%(I):NEXT:FOR I=0 TO 95:READ B%(I):NEXT
1300 FOR I=0 TO 95:READ C%(I):NEXT:FOR I=0 TO 95:READ D%(I):NEXT
1310 FOR I=0 TO 95:READ E%(I):NEXT
1320 FOR I=1 TO 10:FOR J=1 TO 40:READ M$(I,J):NEXT:NEXT:FOR P=1 TO 10
1330 I=-5:J=0:FOR R=1 TO 36:H=VAL("&H"+M$(P,R)):I=I+5:IF I=15 THEN I=0:J=J+1
1340 FOR M=1 TO 5:Z=H-INT(H/6)*6:S(P,I+5-M,J)=Z:H=INT(H/6):NEXT:NEXT
1350 I=VAL(M$(P,37)):J=VAL(M$(P,38)):S(P,I,J)=6
1360 I=VAL(M$(P,39)):J=VAL(M$(P,40)):S(P,I,J)=7:NEXT:P=1:CLS
1370 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦   ﾀｲﾄﾙ ｶﾞﾒﾝ    ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
1380 SYMBOL(60,50),"HELLO",13,10,5:SYMBOL(62,51),"HELLO",13,10,5
1390 SYMBOL(60,52),"HELLO",13,10,5:SYMBOL(62,53),"HELLO",13,10,1
1400 LOCATE10,18:PRINT"—— HIT ANY KEY ——":IF INKEY$="" THEN 1400
1410 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦   ｹﾞｰﾑ ｶﾞﾒﾝ    ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
1420 CLS:FOR J=0 TO 11 STEP 11:FOR I=15 TO 19:GOSUB1440:NEXT:NEXT
1430 FOR I=15 TO 19 STEP  4:FOR J=0 TO 11:GOSUB1440:NEXT:NEXT:GOTO 1450
1440 PUT@  (I*32,J*16)-(I*32+31,J*16+15),C%,PSET,6:RETURN
1450 A=0:SYMBOL(522,20),"HELLO",2,6,3:LOCATE32,9:PRINT"JUMP"
1460 LOCATE32,16:PRINT"ROUND":LOCATE34,19:PRINTUSING"##";P:GOSUB1470:GOTO1490
1470 LOCATE34,12:PRINT A:RETURN
1480 '
1490 FOR J=0 TO 11:FOR I=0 TO 14:M(I,J)=S(P,I,J):NEXT:NEXT
1500 FOR J=0 TO 11:FOR I=0 TO 14:N=I*32:M=J*16
1510 ON M(I,J) GOSUB 1520,1530,1540,1550,1560,1570,1580:NEXT:NEXT:GOTO1030
1520 PUT@  (N,M)-(N+31,M+15),C%,PSET,4:RETURN
1530 PUT@A (N,M)-(N+31,M+15),B%,PSET  :RETURN
1540 PUT@  (N,M)-(N+31,M+15),C%,PSET,1:RETURN
1550 PUT@A (N,M)-(N+31,M+15),E%,PSET  :RETURN
1560 PUT@  (N,M)-(N+31,M+15),C%,PSET,4:RETURN
1570 PUT@A (N,M)-(N+31,M+15),A%,PSET  :RETURN
1580 PUT@A (N,M)-(N+31,M+15),D%,PSET  :X=I:Y=J:RETURN
1590 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦   DATA         ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
1600 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,4095,-16,4095,-32720,4095,-32720
1610 DATA 4095,-31824,4095,-31824,4095,-32720,4095,-32720,4095,-32720,3,-16384
1620 DATA 15,-4096,63,-1024,255,-256,1023,-64,4095,-16,16383,-4,-1,-1,4095
1630 DATA -16,3073,-16,3073,-16,3073,-16,3073,-16,4095,-16,4095,-16,4095,-16
1640 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,4095,-16,4095,-32720,4095,-32720
1650 DATA 4095,-31824,4095,-31824,4095,-32720,4095,-32720,4095,-32720
1660 '
1670 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1680 DATA 0,0,0,0,0,0,1022,16320,4094,16368,16382,16380,32710,12798,-32,1023
1690 DATA -1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,32767,-2,16383,-4,4095,-16,1023,-64,1,-16384
1700 DATA 1,-16384,1,-16384,1,-16384,1,-16384,1,-16384,57,-12800,31,-1024
1710 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1720 '
1730 DATA 0,0,16383,16383,16383,16383,16383,16383,16383,16383,0,0,16335,-769
1740 DATA 16335,-769,16335,-769,16335,-769,16335,-769,0,0,16383,16383,16383
1750 DATA 16383,16383,16383,16383,16383,0,0,16383,16383,16383,16383,16383
1760 DATA 16383,16383,16383,0,0,16335,-769,16335,-769,16335,-769,16335,-769
1770 DATA 16335,-769,0,0,16383,16383,16383,16383,16383,16383,16383,16383,0
1780 DATA 0,16383,16383,16383,16383,16383,16383,16383,16383,0,0,16335,-769
1790 DATA 16335,-769,16335,-769,16335,-769,16335,-769,0,0,16383,16383,16383
1800 DATA 16383,16383,16383,16383,16383
1810 '
1820 DATA 0,0,0,0,4095,-16,0,0,124,15872,224,1792,224,1792,124,15872,0,0,0
1830 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,255,-256,1023,-64,4095,-16,8191,-8,8191
1840 DATA -8,8161,-30728,8161,-30728,8191,-8,4095,-16,2047,-32,3963,-8464
1850 DATA 7923,-12424,15603,-12484,30963,-12514,30963,-12514,30963,-12514
1860 DATA 0,0,0,0,4095,-16,0,0,124,15872,224,1792,224,1792,124,15872,0,0,0
1870 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1880 '
1890 DATA 0,32256,1,-15488,1,-16192,15,-4000,63,-976,63,-1000,63,-1024,63
1900 DATA -1024,63,-1024,63,-1024,63,-1024,63,-1024,63,-1024,63,-1024,63,-1024
1910 DATA 63,-1024,0,32256,1,-15488,1,-16192,0,96,0,48,0,24,0,14,0,7,0,7,0
1920 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,32256,1,-15488,1,-16192,0,96,0,48,0
1930 DATA 24,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1940 '
1950 DATA 613,613,613,510,0,1,510,0,1,511,613,613,510,0,1,510,0,1,510,0,1,510,0
1960 DATA 1,510,0,1,517,103,F5B,510,C,1,613,7C3,613,13,8,10,1,613,613,613,510,0
1970 DATA 1,53B,613,613,510,0,1,510,0,1,510,0,D,53B,13,613,517,60C,1,51C,1B0,1
1980 DATA 612,655,1033,510,0,1,613,1033,613,2,5,13,1,613,613,613,510,0,1,510,0
1990 DATA 613,511,62D,60D,558,0,1,7C2,0,1,511,61E,37,79F,60C,60D,516,2,1,7C2
2000 DATA 612,1,510,A20,1,7C3,613,613,4,2,9,6,613,613,613,510,0,1,510,0,1,57C
2010 DATA 2B,13,510,0,1,65B,618,A21,510,2,25,510,1,5FB,79B,0,1,547,1033,61F,558
2020 DATA C,1,7CF,613,613,7,2,6,10,613,613,613,510,0,1,510,0,103,61A,A20,1,510
2030 DATA C,7,79A,60C,1,53A,0,1,798,24,61F,510,1E0,1,7BC,7D1,11B,510,2B,1,80B
2040 DATA 613,61F,11,1,8,2,613,613,613,510,0,613,510,0,103,825,53B,7,510,288
2050 DATA 5E9,57C,0,2B,523,948,1,57C,24,613,510,2,C25,591,79F,613,6C2,A20,1,621
2060 DATA 613,613,13,4,2,10,613,613,613,510,0,1,510,0,2B,510,1F8,1,582,5EA,1
2070 DATA 79E,6,1,558,0,3F1,517,7AB,655,7E0,0,1,519,29A,1,51C,0,1,7C5,61F,1033
2080 DATA 13,1,2,10,613,613,613,510,0,259,510,73,613,510,0,1,A03,1DB2,A21,510,0
2090 DATA D9,540,0,D,517,7C3,1033,6C0,0,1,57F,12,6D,510,0,1,65B,613,65B,3,3,2,5
2100 DATA 613,613,613,510,0,0,A03,617,10C3,510,0,1,510,A20,361,84F,61F,7AB,522
2110 DATA 0,1,510,12,13,708,0,1,615,1CA1,85F,510,0,1,613,613,613,14,1,3,8,613
2120 DATA 613,613,510,1B0,1,53B,1A53,973,534,510,1,553,70,2AD,511,13,D,517,0,FD
2130 DATA 53B,0,5E9,53A,0,D,53A,29A,655,518,0,1,613,7CF,65B,2,10,13,1
```

★ ★ ★

★似ていませんか？"&"←座ってファミコンする人。"@"←サザエのフタ。"£"←寝ぼけてイスから落ちた影さん。(新潟県糸魚川市・篁　昌明㊏19才)……【影：私だって"¥"←ウニ。"/"←ヤリ。"¥"←最も好きなもの。】

FM-7/77シリーズ(V3.0)用



画面のきれいなパズルゲーム

MEGA BALL

（メガボール）

平田　邦博

HOW TO PLAY

タイトル画面でモードを選択(せんたく)してください。[4][6]でカーソルを動かし，リターン・キーで決定します。

T·B（トサカボーイ）を操作(そうさ)し，ボールを転(ころ)がしてクラッカーをすべて破壊(はかい)するというパズルゲームです。

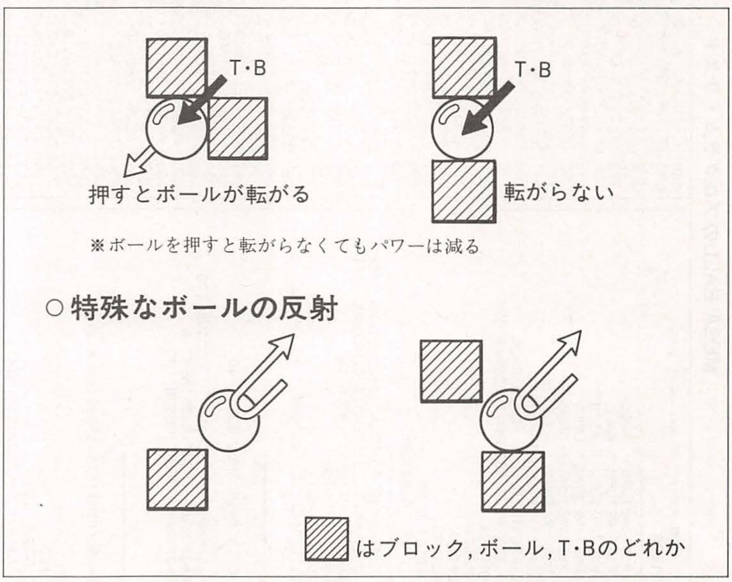
T·Bは[2][4][6][8]で上下左右に動きます。そして，ボールを押すときはそれに[1][3][7][9]を加えて8方向に押せます。

その他の細かいルールは**第2図**を参照してください。

ギブアップは[G]です（LEFTが一つ減ります)。全15面です。

番号	キャラクター	名　前	性　質
0		ブロック	ボールをはね返す。動かせない。
1		ボール	T·Bが押すと，一定の速度が与えられる。他のボールやT·Bに当たった場合，ブロックに当たったのと同様にはね返る。
2		R·パネル	この上をボールが通過するときRなら右へ，Lなら左へ，ボールの進行方向が45度曲がる（通過する際，パネルは破壊される)。動かせる。
3		L·パネル	
4		クラッカー	全部壊すと面クリア。動かせない。
5		ホール	ボールが押ちてしまう穴。R,Lパネルを通過させるとなくなる。
6		フロア	ただの床。
7		パワー·パック	これを取った数だけ，ボールを押せる。この上をボールが通過すると破壊される。
8		トサカ·ボーイ	[2][4][6][8]で4方向へ動く。ボールを押すときは，さらに[1][3][7][9]を加えて8方向へ押せる。[G]キーでギブアップ。

《第1図》キャラクター表



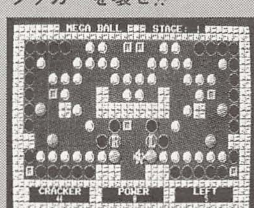
《第2図》ボールの動き

プログラムの入力方法

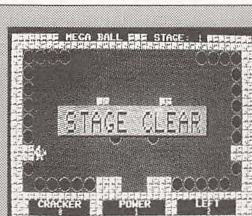
20行のON ERROR GOTOはゲ



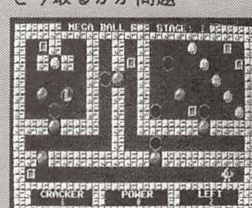
▲《写真1》タイトル画面。コンティニューやロード，セーブなどもできる



▲《写真2》T·Bを操作して，ボールを動かし，クラッカーを壊せ!!



▲《写真3》すべてのクラッカーを壊せば，ステージ・クリア



▲《写真4》ステージ2は，複雑だ!!パワーパックをどう取るかが問題

★うちのクラスには，将来Dr.Dみたいになりそうな人が数名いる。その人達の髪の数は「五十歩百歩」もとい「五十本百本」である。(群馬県渋川市・ゴッホのり16才)……【Dr.D：若いのにたいへんじゃのー。】

ームのメイン部分が完成してから打ち込むこと。セーブ，ロード用です。

セーブには“MEGADATA”というファイル名を使っています。

苦労した点

最初は２人用のビリヤードのようなゲームを作っていたのですが，ゲーム性等の面で何度も行きづまり，改良を加えるうちに現在の形になりました。

●参考にしたもの

ベーマガ1988年３月号のFM-7用「CRYSTAL WAR」

MEGA BALLのプログラム・リスト

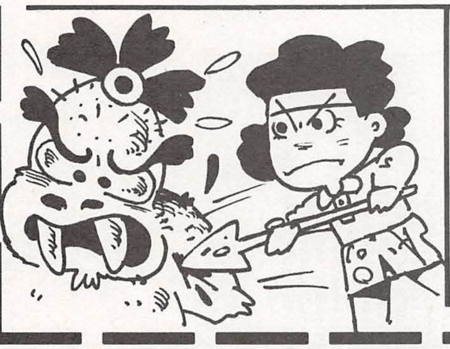
```
10 '──── M E G A  B A L L  ' Imegzen 3 '  FOR FM-7 ────
20 CLS:WIDTH80.25:ON ERROR GOTO 1600:GOTO 1180
30 '──── PUT SUB ─────────────
40 PUT@A(X*32.Y*16)-(X*32+31.Y*16+15).BL%.PSET:RETURN:' BLOCK
50 PUT@A(X*32.Y*16)-(X*32+31.Y*16+15).BA%.PSET:RETURN:' BALL
60 PUT@A(X*32.Y*16)-(X*32+31.Y*16+15).RT%.PSET:RETURN:' RIGHT
70 PUT@A(X*32.Y*16)-(X*32+31.Y*16+15).LT%.PSET:RETURN:' LEFT
80 PUT@A(X*32.Y*16)-(X*32+31.Y*16+15).CR%.PSET:RETURN:' CRACKER
90 PUT@A(X*32.Y*16)-(X*32+31.Y*16+15).HL%.PSET:RETURN:' HOLE
100 PUT@A(X*32.Y*16)-(X*32+31.Y*16+15).FL%.PSET:RETURN:' FLOOR
110 PUT@A(X*32.Y*16)-(X*32+31.Y*16+15).PO%.PSET:RETURN:' POWER PACK
120 PUT@A(TX*32.TY*16)-(TX*32+31.TY*16+15).TB%.PSET:RETURN:' TOSAKA BOY
130 LOCATE 60. 0:PRINT USING  "##":STAGE:RETURN
140 LOCATE 14.22:PRINT USING "###":CR   :RETURN
150 LOCATE 38.22:PRINT USING "###":PO   :RETURN
160 LOCATE 64.22:PRINT USING   "#":LEFT :RETURN
170 LINE(E*8.F*8)-(E*8+LEN(G$)*16-1.F*8+7).PSET.0.BF
180 FOR A=0 TO 2:SYMBOL(E*8+A.F*8).G$.2.1.7:NEXT A:RETURN
190 '──── SOUND ─────────────
200 SOUND6.30:SOUND7.1:SOUND8.255:SOUND11.0:SOUND12.20:SOUND13.0:RETURN :'CR
210 SOUND6.15:SOUND7.55:SOUND8.16:SOUND11.0:SOUND12.10:SOUND13.0:RETURN :'PO
220 PLAY "T150O8S0D4R8D8D16"."T150O1S0B4R8B8B16":RETURN:' HOLE IN
230 PLAY "T255O7S0G32R64"."T255O2S0C32":RETURN:' BLOCK
240 PLAY "T255O8S0B32."."T255O1S0F32.":RETURN:' SHOT
250 PLAY "T200S0O5C32E32F32G32"."T200S0O3E32G32B32E32":RETURN:' POWER PACK
260 STAGE=1
270 '──── GAME SCREEN ─────────────
280 CLS:FOR Y=0 TO 11:FOR X=0 TO 19
290 IF Y=0 OR Y>9 THEN GOSUB 40 ELSE IF X=0 OR X=19 THEN GOSUB 40
300 NEXT X.Y
310 E=16:F=0:G$=" MEGA BALL ":GOSUB 170:E=44:F=0:G$=" STAGE:   ":GOSUB 170
320 FOR A=0 TO 2:LINE(48+A*192.168)-(207+A*192.183).PSET.0.BF:NEXT A
330 E=9:F=21:G$="CRACKER":GOSUB 170:E=35:F=21:G$="POWER":GOSUB 170
340 E=60:F=21:G$="LEFT":GOSUB 170
350 LEFT=5
360 '──── STAGE ─────────────
370 LINE(32.16)-(607.159).PSET.0.BF
380 CR=0:PO=0:FOR Y=1 TO 9:FOR X=1 TO 18:S=VAL(MID$(ST$(STAGE.Y).X.1))
390 S%(X.Y)=S:IF S=4 THEN CR=CR+1
400 ON S+1 GOSUB 40.50.60.70.80.90.100.110
410 IF S>7 THEN TX=X:TY=Y:S%(X.Y)=6:GOSUB 120
420 NEXT X.Y:GOSUB 130:GOSUB 140:GOSUB 150:GOSUB 160
430 FOR A=15 TO1 STEP-1:PLAY"T255L64O7V"+STR$(A)+"F+EACO2DCB":NEXTA
440 PLAY T$.T$.T$
450 '──── MAIN ─────────────
460 IF CR<=0 THEN 980
470 I$=INKEY$:IF I$="G" THEN 920
480 J=(I$="7")-(I$="9")+(I$="1")-(I$="3"):P=(I$="7")+(I$="9")-(I$="1")-(I$="3")
490 IF J AND S%(TX+J.TY+P)=1 THEN 620
500 J=(I$="4")-(I$="6"):P=(I$="8")-(I$="2")
510 IF J=0 AND P=0 THEN 470 ELSE W=S%(TX+J.TY+P)
520 ON W+1 GOTO 470.620.580.580.470.540.540.530
530 GOSUB 250:PO=PO+1:GOSUB 150:' POWER PACK
540 X=TX:Y=TY:TX=TX+J:TY=TY+P
550 IF S%(X.Y)=5 THEN GOSUB 90 ELSE GOSUB 100:S%(X.Y)=6
560 GOSUB 120:GOTO 470
570 '──── TO PLATE ─────────────
580 X=TX+J*2:Y=TY+P*2:W2=S%(X.Y):IF W2<5 OR W2>6 THEN 470
590 S%(X.Y)=W:ON W-1 GOSUB 60.70
600 S%(TX+J.TY+P)=6:GOTO 540
610 '──── ROLING BALL ─────────────
620 IF PO<=0 THEN 470 ELSE PO=PO-1:GOSUB 150
630 X=TX+J:Y=TY+P:S%(X.Y)=6:V=30:GOSUB 240
640 CF=0:CG=0
650 V=V-1:IF V>0 THEN 660 ELSE S%(X.Y)=1:GOTO 460
660 IF CF=1 THEN CG=CG+1:IF CG>3 THEN S%(X.Y)=1:GOTO 460
670 IF J=0 OR P=0 THEN 740
680 WJ=S%(X+J.Y):IF WJ<2 THEN 700:' ── X+J ──
690 IF TX<>X+J OR TY<>Y THEN 710
700 CF=1:J=-J:GOTO 650
710 WP=S%(X.Y+P):IF WP<2 THEN 730:' ── Y+P ──
720 IF TX<>X OR TY<>Y+P THEN 740
730 CF=1:P=-P:GOTO 650
740 W=S%(X+J.Y+P):IF W<2 THEN 760:' ── X+J & Y+P ──
750 IF TX<>X+J OR TY<>Y+P THEN 770
760 CF=1:J=-J:P=-P:GOTO 650
770 IF CF=1 THEN GOSUB 230:GOTO 640
780 S%(X.Y)=6:GOSUB 100
790 X=X+J:Y=Y+P:GOSUB 50:FOR A=V*5 TO 150:NEXT A
800 ON W-1 GOTO 820.840.880.900.640.870
810 '/////  RIGHT.LEFT TURN ////////////////////////////
820 J1=J:P1=P:GOSUB 210:J=(J1<>P1)*(-J1-(J1=0)*((P1=-1)-(P1=1))):' RIGHT
830 P=(J1<>-P1)*(-P1-(P1=0)*((J1=1)-(J1=-1))):GOTO 640
840 J1=J:P1=P:GOSUB 210:J=(J1<>-P1)*(-J1-(J1=0)*((P1=1)-(P1=-1))):' LEFT
850 P=(J1<>P1)*(-P1+(P1=0)*((J1=1)-(J1=-1))):GOTO 640
860 '/////  CRACKER or POWER PACK //////////////////////
870 GOSUB 210:GOTO 640
880 GOSUB 200:CR=CR-1:GOSUB 140:GOTO 640
890 '/////  HOLE IN ////////////////////////////////////
900 GOSUB 90:FOR A=0 TO200:NEXTA:GOSUB 220:GOTO 460
910 '──── GIVE UP ─────────────
920 LEFT=LEFT-1:GI$="T200L4DE8DC8DE8DC8DC8DR8D":PLAY "O6"+GI$."O3R64"+GI$
930 GOSUB160:IF LEFT>0 THEN 370
940 FOR A=0 TO1:LINE(162-A*4.74-A*2)-(479-A*4.103-A*2).PSET.A*2.BF:NEXT A
950 FOR A=1 TO0 STEP -1:SYMBOL(175-A.78-A)."GAME OVER".4.3.A*7:NEXT A
960 FOR A=1 TO6000:NEXT:CLS:GOTO 1370
970 '──── STAGE CLEAR ─────────────
980 FOR A=0 TO1:LINE(130-A*4.74-A*2)-(511-A*4.103-A*2).PSET.A.BF:NEXT A
990 FOR A=1 TO0 STEP -1:SYMBOL(143-A.78-A)."STAGE CLEAR".4.3.A*7:NEXT A
1000 PLAY "T145L8O5R8EEE16E.CCE"."T145L16O3A8A8A8AAR16A8AA8AA"
1010 PLAY "O5EDDC+16D16R8 O4GO5ED"."O3F8F8F8FFR16F8FF8F8"
1020 PLAY "O4R8G O5EDR8DDD"."O3G8G8G8GGR16G8GG8G8"
1030 PLAY "O5DE4CC2"."O4C8C8C8CCC4C4":FOR A=0 TO 4000:NEXT A
1040 STAGE=STAGE+1:IF STAGE>15 THEN SCREEN 7.0:GOTO 1060 ELSE GOTO 370
1050 '──── ALL STAGE CLEAR ─────────────
1060 CLS:RESTORE 2670:FOR Y=2 TO 6:READ A$:FOR B=1 TO 14
1070 IF MID$(A$.B.1)="/" THEN X=B+2:GOSUB 40
1080 NEXT B.Y:E=23:F=16:G$="CONGRATULATIONS!!":GOSUB 170
1090 E=16:F=18:G$="YOU FINISHED `MEGA BALL'":GOSUB 170
1100 E=20:F=20:G$="PRODUCED BY K.HIRATA":GOSUB 170:SCREEN 7.7
1110 T$="T130S9M8000L8":PLAYT$.T$:T$="O5EGGG4.DGGG4GO6C4.O5B4EG2R4AGFA4.EEFG4."
1120 PLAY T$+"O5D4ED4CG2R4":PLAY T$+"O5ABO6CDCO5BO6C2R4"."O5":A=1
1130 PLAY"E2.D2.C4DC4CO5B2R4AABO6C4O5AGGGO6C4C"."G2.G2.E4EE4EE2R4FFGA4FEEEE4E"
1140 IF A=1 THEN PLAY "O6C4O5AABO6CD2."."O5D4DDDG2.":A=2:GOTO 1130
1150 PLAY "O6D4.D2.DCO5BO6C1.R4"."O5D4.F+4.G4.FFFE1.R4"
1160 GOTO 1160:END
1170 '──── INIT ─────────────
1180 DEFINT A-Z:SOUND 7.56:T$="V12SOM2000":PLAY T$.T$.T$
1190 FOR A=1 TO 7:COLOR=(A.A):NEXT A:COLOR=(3.7):STAGE=1
1200 DIM BL%(95).BA%(95).CR%(95).HL%(95).FL%(95).RT%(95).LT%(95).PO%(95)
1210 DIM TB%(95).ST$(15.9).S%(19.10):DEF FNA=VAL("&H"+A$)-32768!:RESTORE 1640
1220 FOR A=0 TO 63:READ A$:BL%(A)=FNA:NEXT A    :' BLOCK
1230 FOR A=0 TO 95:READ A$:BA%(A)=FNA:NEXT A    :' BALL
1240 FOR A=0 TO 31:READ A$:RT%(A)=FNA:RT%(A+32)=FNA:NEXT A    :' RIGHT
1250 FOR A=64TO 95:READ A$:RT%(A)=FNA:NEXT A
1260 FOR A=0 TO 31:READ A$:LT%(A)=FNA:LT%(A+32)=FNA:NEXT A    :' LEFT
1270 FOR A=64TO 95:READ A$:LT%(A)=FNA:NEXT A
1280 FOR A=0 TO 95:READ A$:CR%(A)=FNA:NEXT A    :' CRACKER
1290 FOR A=64TO 95:READ A$:HL%(A)=FNA:NEXT A    :' HOLE
1300 FOR A=64TO 95:READ A$:FL%(A)=FNA:NEXT A    :' FLOOR
1310 FOR A=0 TO 31:READ A$:PO%(A)=FNA:NEXT A    :' POWER PACK
1320 FOR A=64TO 95:READ A$:PO%(A)=FNA:NEXT A
1330 FOR A=0 TO 95:READ A$:TB%(A)=FNA:NEXT A    :' TOSAKA BOY
1340 '──── STAGE SET ─────────────
```


★毎月１回の出来事。カチャカチャカチャ…。「やった！あと１行でゲームができるっ!!」ブツン!!「…また電気を止められたか…」影さんには闇がふさわしいのであった。(東京都稲城市・大鳥茂ノ鼻15才)……【影：マッ。】

```
1350 RESTORE 2120:FOR S=1 TO 15:FOR Y=1 TO 9:READ ST$(S,Y):NEXT Y,S
1360 '──── TITLE ────────────────
1370 SCREEN 7,0:FOR Y=2 TO 4:FOR X=2 TO 17:GOSUB 40:NEXT X,Y
1380-RESTORE 2580:FOR A=0 TO 5:READ A$:SYMBOL(64,32+A*8),A$,2,1,0:NEXT A
1390 RESTORE 2640:FOR A=1 TO 4:READ B,C,D:CIRCLE(B,122),C,D,.4,,,F:NEXT A
1400 RESTORE 2650:FOR A=1 TO 4:READ B,C,D:LINE(B,C)-(D,137),PSET,2,BF:NEXT A
1410 LINE(90,157)-(550,169),PSET,7,B:E=29:F=18:G$="IMEGZEN ]I[":GOSUB 170
1420 E=15:F=20:G$="PLAY   CONT   SAVE   LOAD":GOSUB 170:GOSUB 220:SCREEN 7,7
1430 '──── MODE SELECT ────────────────
1440 M=1:GOSUB 1490
1450 I$=INKEY$:J=(I$="4")-(I$="6")
1460 IF I$=CHR$(13) THEN ON M GOTO 260,280,1510,1510
1470 IF M+J>0 AND M+J<5 AND J<>0 THEN GOSUB 1490:M=M+J:GOSUB 1490
1480 GOTO 1450
1490 LINE(-11+M*112,158)-(88+M*112,168),XOR,5,B:RETURN
1500 '──── Are You Sure ? ────────────────
1510 LINE(91,158)-(549,168),PSET,0,BF
1520 E=21:F=20:G$="Are you sure (Y/N)?":GOSUB 170
1530 ON INSTR("YN",INPUT$(1)) GOTO 1540,1420:GOTO 1530
1540 ON M-2 GOTO 1560,1580
1550 '──── SAVE ────────────────
1560 OPEN "O",#1,"MEGADATA":PRINT#1,STAGE:CLOSE#1:GOTO 1420
1570 '──── LOAD ────────────────
1580 OPEN "I",#1,"MEGADATA":INPUT#1,STAGE:CLOSE#1:GOTO 280
1590 '──── ERROR ────────────────
1600 IF ERR=64 THEN KILL"MEGADATA":RESUME 1560
1610 IF ERR=63 THEN RESUME 260
1620 BEEP:LOCATE 0,0:PRINT "ERR NUMBER=";ERR:END
1630 '──── CHARA DATA ────────────────
1640 DATA 7FFD,7FFD,7FFD,7FFD,7FFD,7555,7FFD,7FFD,7FFD,5FFD,7FFD,7FFD,7D55,7555
1650 DATA D555,D555,7FFD,7FFD,7FFD,7FFD,7FFD,555D,7FFD,5FFD,7D7D,5FFD,7FD5,5FFD
1660 DATA 7FFD,7FFD,D555,D555,7FFC,7FFC,6AA8,6AA8,6FF8,6000,6EA8,6FFC,6EA8,0EA8
1670 DATA 6EA8,2EA8,6800,2000,8000,8000,7FFC,7FFC,6EA8,2AA8,6EA8,0008,6EA8,0AB8
1680 DATA 6828,0AB8,6A80,1FF8,6AA8,2AA8,8000,8000:'BLOCK
1690 DATA 803F,6000,83FF,7E00,8FFF,7F80,BFFF,7FE0,FFFF,7FF0,7FFF,7FE8,7FFF,7FE8
1700 DATA 7FFF,7FA8,7FFF,7EA8,FFFF,6AA0,BFFA,2AA0,8AAA,2A80,82AA,2A00,802A,2000
1710 DATA 8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8078,8000,83F0,8000,8FC0,8000
1720 DATA 9E00,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000
1730 DATA 8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,9100,8111,C400,8004,9078,8001
1740 DATA C3F0,8000,8FC0,8000,9E00,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000
1750 DATA 8000,8000,8000,8000,8000,8001,C000,8004,9000,8011,C440,8444:'BALL
1760 DATA 8000,8000,8000,8000,80FF,7800,8022,8600,8022,8100,8022,8100,8022,8600
1770 DATA 8023,7800,8022,9000,8022,8800,8022,8800,8022,8400,80FF,1F00,8000,8000
1780 DATA 8000,8000,8000,8000,917F,7D11,C5D5,D744,97FF,7DD1,DD77,D774,F577,D55C
1790 DATA 5577,D554,5577,D754,5577,7D54,5577,D554,5577,DD54,5577,DD54,9577,D550
1800 DATA 85FF,5F41,C155,D504,9055,D411,C400,8044:'RIGHT
1810 DATA 8000,8000,8000,8000,80FF,0000,8022,8000,8022,8000,8022,8000,8022,8000
1820 DATA 8022,8000,8022,8000,8022,8000,8022,8080,8022,8300,80FF,7E00,8000,8000
1830 DATA 8000,8000,8000,8000,917F,7D11,C5D5,D744,97FF,55D1,DD77,D574,F577,D55C
1840 DATA 5577,D554,5577,D554,5577,D554,5577,D554,5577,D554,5577,D5D4,9577,D750
1850 DATA 85FF,7F41,C155,D504,9055,D411,C400,8044:'LEFT
1860 DATA 8000,8000,8000,8000,801F,7800,80FA,2800,83EF,7A00,87BA,2280,8EEA,2880
1870 DATA 8EEA,2880,8EEA,2880,8EEA,2880,868A,2280,8020,8A00,800A,2800,8000,8000
1880 DATA 8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,801F,7800,80FF,7D00,83FF,7F40
1890 DATA 87FF,77C0,8FFF,7DD0,8FFF,7DD0,8FFF,7DD0,8FFF,7DD0,87DF,77D0,8175,DF40
1900 DATA 805F,7D00,8015,D400,8000,8000,8000,8000,9111,9111,C444,C444,911F,7911
1910 DATA C4FA,2844,93EF,7A11,C7BA,2284,9EEA,2881,CEEA,2884,9EEA,2881,CEEA,2884
1920 DATA 968A,2281,C420,8A04,910A,2811,C440,8044,9111,9111,C444,C444:'CRACKER
1930 DATA 913F,7111,C7C0,8F04,9C00,80C1,F000,8030,C000,8008,0000,8004,0000,8004
1940 DATA 0000,8004,0000,8004,0000,8004,C000,8008,F000,8030,8C00,80C1,C3C0,8F04
1950 DATA 903F,7011,C440,8444:'HOLE
1960 DATA 9111,9111,C444,C444,9111,9111,C444,C444,9111,9111,C444,C444,9111,9111
1970 DATA C444,C444,9111,9111,C444,C444,9111,9111,C444,C444,9111,9111,C444,C444
1980 DATA 9111,9111,C444,C444:'FLOOR
1990 DATA 8000,8000,8000,8000,80FF,7FC0,8755,D540,8740,8740,8745,D740,8745,D740
2000 DATA 8745,D740,8745,D740,8745,D740,877F,7F40,8755,D540,8000,8000,8000,8000
2010 DATA 8000,8000,8000,8000,9111,9111,C444,C444,91FF,7FD1,C755,D544,9740,8741
2020 DATA C745,D744,9745,D741,C745,D744,9745,D741,C745,D744,977F,7F41,C755,D544
2030 DATA 9100,8011,C444,C444,9111,9111,C444,C444:'POWER
2040 DATA 8001,8000,8002,8000,8008,8000,8060,8000,8080,8000,8100,8000,F900,801E
2050 DATA F900,801E,FCC0,803E,8FA0,83F0,87FF,7FC0,80BF,7A00,80AA,2A00,81F4,FD00
2060 DATA 83D0,9E80,8000,8000,8007,2000,801F,2800,807F,2A00,81FF,2A80,87FF,2AA0
2070 DATA 4787,62A3,0733,08A1,0733,08A1,03FF,2A81,407F,2803,8000,8000,8140,8500
2080 DATA 8054,D400,8040,9000,8180,8C00,8000,8000,9111,8111,C442,8044,9108,8011
2090 DATA C5E0,8284,97FC,AAA1,4787,62A3,5733,08B5,4733,08B1,03FF,2A81,407F,2803
2100 DATA 8020,8000,C010,8004,9100,8011,C5F4,FD04,93D0,9E91,C404,C004:'T.B
2110 '──── STAGE DATA ────────────────
2120 DATA 5555644677644655555,546644446644446645,5644466444466444465
2130 DATA 567466064460664765,516046000000640615,566664657656466665
2140 DATA 061666526635666160,544444416814444445,755555006600555557:' 1
2150 DATA 670660606066646676,604060607065664667,666660516066666466
2160 DATA 616360606066166646,665660606056675664,001000606000001000
2170 DATA 666666606656666666,010000000010000000,766666666666666686:' 2
2180 DATA 062356664666666570,063256664616663570,072356644611666560
2190 DATA 073256454615166560,072354554815512570,073256454615166560
2200 DATA 072356644611666560,063256664616663570,062356666616666570:' 3
2210 DATA 444444444444444444,477686661166666774,466225511115522664
2220 DATA 463666111111666364,463771111111177364,463666111111666364
2230 DATA 466225511115533664,477666661166666774,444444444444444444:' 4
2240 DATA 555555555555555557,501010101010101057,514454475744544157
2250 DATA 504243474042434057,515444477744445157,504342404743424057
2260 DATA 514444544454444157,501010101010101057,555555555555555558:' 5
2270 DATA 666666664422444444,611111646222222444,616661646266662244
2280 DATA 616181666216662244,616111666222222244,616666666777772244
2290 DATA 611111111111162244,666666666777772224,666666666222222224:' 6
2300 DATA 544445566666666666,544445566663333336,544445000000666666
2310 DATA 555550000500033336,500000000077776666,000000000000033336
2320 DATA 000666000006666666,066661616161633336,866667676767666666:' 7
2330 DATA 000000000000006645,444763656261726453,444444444446654651
2340 DATA 444444444444456107,555545454555536087,444444444454435107
2350 DATA 444444444447654651,444676166367626452,000000000000006645:' 8
2360 DATA 555515558755515555,516655064460556615,562650744447056365
2370 DATA 567607474444706765,533364444444462225,566644444474446665
2380 DATA 526447444444444635,564444444444444465,555505555555505555:' 9
2390 DATA 567444444444444616,623000000000000666,636445444444444716
2400 DATA 626000000000000666,657444447744444718,636000000000000666
2410 DATA 626445444444444716,632000000000000666,567444444444444616:' 10
2420 DATA 055547686466545660,563250664446651376,663567645554672726
2430 DATA 765666465556467666,614444414441444176,676366465556465356
2440 DATA 656326645554660636,666360664446626365,066406555565555460:' 11
2450 DATA 000555456766565550,056664470000661635,526544444444446365
2460 DATA 551444444444473675,554444444444600618,551444444444472675
2470 DATA 536544444444446265,056664470000661625,000555456766565550:' 12
2480 DATA 554444444444444455,566000066763600065,524444444444444435
2490 DATA 560706762600061665,534444444444444425,566160376766260065
2500 DATA 524444444444444435,566662666636666665,561671667866176165:' 13
2510 DATA 666644566644445666,222644222644445226,555544566644445666
2520 DATA 444600027200205111,444666777777668444,666503002720006444
2530 DATA 626244446665445555,226544446325446266,666544446665446626:' 14
2540 DATA 555557553515555555,155735525855155351,444545452454445475
2550 DATA 472542445454742455,444545474434445455,455545455454545455
2560 DATA 423547455454545444,525535535552555155,515251557515527515:' 15
2570 '──── TITLE DATA ────────────────
2580 DATA "[graphic characters]"
2590 DATA "[graphic characters]"
2600 DATA "[graphic characters]"
2610 DATA "[graphic characters]"
2620 DATA "[graphic characters]"
2630 DATA "[graphic characters]"
2640 DATA 216,40,2,216,25,0,311,40,2,311,25,0
2650 DATA 176,85,191,336,120,351,392,85,407,448,85,463
2660 '──── ENDING DATA ────────────────
2670 DATA ////-/--/-///-,/----//-/-/--/,////-/-//-/--/
2680 DATA /----/--/-/--/,////-/--/-///-
```

★影さん聞いてください。家の近くのゲーセンには，なんと外人がくるのです。その人は「ゲイングランド」をやっているとき，日本語で「ウォー死ぬ！」と叫んでいました。(兵庫県西宮市・谷殿卓司15才)……【影：フム。】

JR-200用



エイリアン達をやっつけろ!!

退治せよ!!

田村　清朗

★内容

エイリアンが押し寄せる。退治せよ!!。

★遊びかた

RUNしてしばらくするとBGMとともにゲーム開始です。エイリアンが編隊を組んで向かってきます。自分をカーソル・キーで動かし，エイリアンの前に行ってスペース・キーを押してください。矢印がでてエイリアンにぶつかるとエイリアンはうしろにさがります。いちばん上まで行くとエイリアンは消えます。このようにしてすべてのエイリアンを退治するとラウンド・クリアです。また，エイリアンがいちばん下に到着したらゲーム・オーバーです。

★その他

矢印の射程距離は短いので，よく近づいてスペース・キーを押してください（エイリアンとくっついた状態でもよい)。面は7面まであります。

★プログラムについて

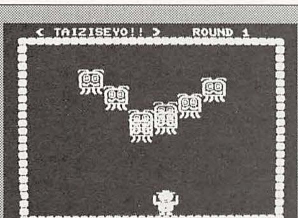
マシン語を使用しているので，RUNする前にSAVEしておいてください。また，キャラクターRAM（カナ文字）を書き換えているので，他のプログラムを入れる前に一度電源を切ってください。

★

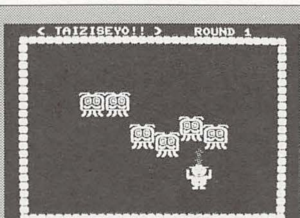
★　★

《第1表》変数表

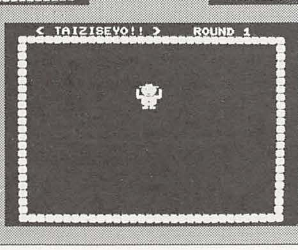
変数	内容	変数	内容
X, Y	自分の座標	F	VRAM内容チェック
A(0〜9)	エイリアンのY座標	Z	VRAM用に変換した座標
B(0〜9)	エイリアンの動き決定用	U	マシン語ルーチン呼びだし
C	その面のエイリアンの数	Q	音楽データ・アドレス
K	退治した数	V	音楽データ・音長
C＄	カーソル移動	S	音楽データ・オクターブ変更用
T＄	エイリアンのキャラ	I, J	ループ用
SP＄	エイリアン消去用	G	マシン語チェックサム
R	ラウンド数	DA＄, D＄, D	データの読み込み，変換用
P	キー入力		
E	矢印移動・エイリアン後退用		
H	矢印のY座標		
W	乱数・エイリアンの番号など		



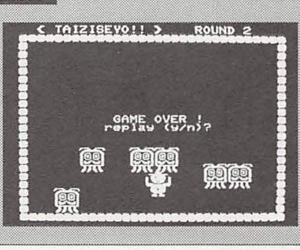
◀《写真1》ゲーム・スタート!!上から降りてくるエイリアンをやっつけろ!!



◀《写真2》このように，スペース・キーで矢印をだせば敵は，うしろにさがる



◀《写真3》すべてのエイリアンを画面外にだすことができたらラウンド・クリア



◀《写真4》一番下まできてエイリアンがやってきたらゲーム・オーバー!

★私の学校には，ゲーム・センターで先生に見つかっても平気な顔で「今，いいとこなんだ」と言うT君がいる。(秋田県大館市・工藤智規16才)……【影：どうせ怒られるなら，その前に楽しまにゃー。編：もー影さんたら!】

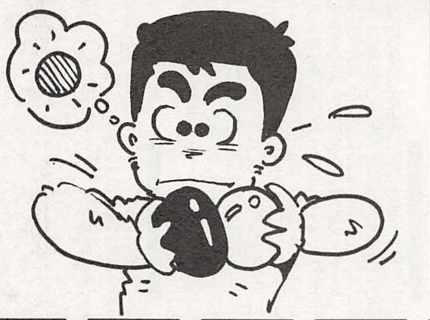
退治せよ!!のプログラム・リスト

```
10 REM       SHOKI SETTEI
20 COLOR 7,0,0:CLS:CLEAR $5FFF:POKE 0,0:DIM DA$*80:RANDOMIZE:TEMPO 109
30 Q=$7000:S=25:R=1:C$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)
40 T$="ｺｻｼ"+C$+"ｽｾｿ"+C$+"ﾀﾁﾂ"+C$+"   ":SP$="   "+C$+"   "+C$+"   ":GOSUB 440
50 REM       MAIN ROUTINE
60 K=0:C=0:X=16:Y=20:GOSUB 370:PLAY "F",$726E,$728E
70 IF PEEK($32)=0 THEN PLAY "B",,$7000,$7174
80 FOR J=0 TO 1:P=STICK(0):Z=$C0DF+X+Y*32:IF (P<28)+(P>31) THEN 100
90 U=USR($6035,Z,P):X=X+((P=28)-(P=29))*U:Y=Y+((P=31)-(P=30))*U
100 IF P<>32 THEN 160
110 E=32:F=PEEK(Z+2):H=Y:IF (F>191)*(F<195) THEN J=2:GOTO 260
120 IF F<>32 THEN 160
130 COLOR 2:LOCATE X+1,H-1:PRINT "ﾃ";:F=PEEK(Z+2-E):IF F=196 THEN GOSUB 250
140 IF F=32 THEN E=E+32:GOSUB 250:H=H-1:IF E<96 THEN 130
150 IF (F>191)*(F<195) THEN J=2:GOTO 260
160 NEXT J:W=INT(RND(1)*10):IF A(B(W))=0 THEN 70
170 Z=$C101+B(W)*3+A(B(W))*32:U=USR($6000,Z):A(B(W))=A(B(W))+U
180 IF A(B(W))<20 THEN 70
190 PLAY "F",,$732A,$737C:PLAY "B",$73CE,$73EC
200 COLOR 7:LOCATE 7,10:PRINT SPC(18);:LOCATE 7,11:PRINT "    GAME OVER !   "
210 LOCATE 7,12:PRINT "   rePlaY (y/n)?  ";:LOCATE 7,13:PRINT SPC(18);
220 P=STICK(0):IF P=121 THEN RESTORE 980:R=1:GOTO 60
230 IF P=110 THEN CLS:POKE 0,64:END
240 GOTO 220
250 COLOR 5:LOCATE X+1,H-1:PRINT " ";:RETURN
260 PLAY "B",$7472:W=INT(X/3):GOSUB 250:E=0
270 A(W)=A(W)-1:LOCATE W*3+1,A(W):PRINT T$;:IF A(W)=2 THEN 300
280 E=E+1:IF E<3 THEN 270
290 GOTO 70
300 PLAY "B",$747C:LOCATE W*3+1,2:PRINT SP$;:K=K+1:A(W)=0:IF K=C THEN 340
310 B(W)=INT(RND(1)*10):IF A(B(W))=0 THEN 310
320 FOR I=0 TO 9:IF B(I)=W THEN B(I)=B(W)
330 NEXT I:GOTO 70
340 PLAY "F",,$72AE,$72EC:COLOR 7:R=R+1:IF R<8 THEN 60
350 CLS:LOCATE 7,10:PRINT "CONGRATULATIONS!":PLAY "B",$7406,$743C:POKE 0,64:END
360 REM       GAMEN HYOUZI ROUTINE
370                   CLS:PRINT "  < TAIZISEYO!! >    ROUND";R
380 PRINT "ﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄ";
390 FOR I=2 TO 22:PRINT "ﾄ";:COLOR 5:PRINT SPC(30);:COLOR 7:PRINT "ﾄ";:NEXT I
400 PRINT "ﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄ";:COLOR 5
410 FOR I=0 TO 9:READ A(I):IF A(I)>0 THEN LOCATE I*3+1,A(I):PRINT T$;:C=C+1
420 B(I)=I:NEXT I:COLOR 6:LOCATE X,Y:PRINT "ｱｲｳ"+C$+"ｴｵｶ"+C$+"ｷｸｹ";:RETURN
430 REM       DATA READ ROUTINE
440 LOCATE 5,10:PRINT "WAIT A MOMENT,PLEASE."
450 FOR I=$6000 TO $60F3:READ D$:D=VAL("$"+D$):POKE I,D:G=G+D:NEXT I
460 IF G<>25325 THEN BEEP :PRINT "MACHINE DATA ERROR!!":END
470 FOR I=$D588 TO $D627:READ D$:POKE I,VAL("$"+D$):NEXT I
480 I=1:READ DA$:IF DA$="END" THEN RETURN
490 IF DA$="Q" THEN POKE Q,0:POKE Q+1,0:Q=Q+2:GOTO 480
500 D$=MID$(DA$,I,1):IF D$="*" THEN 480
510 IF D$="/" THEN POKE Q-2,PEEK(Q-2)-1:POKE Q,1:POKE Q+1,0:Q=Q+2:GOTO 550
520 IF D$="+" OR D$="-" THEN S=S+(D$="+")*24-12:GOTO 550
530 IF VAL(D$)<>0 THEN V=6*VAL(D$)-(D$="7")*41:GOTO 550
540 POKE Q+1,(ASC(D$)-65+S)*(D$<>"R"):POKE Q,V:Q=Q+2
550 I=I+1:GOTO 500
560 REM       MACHINE DATA
570 DATA E6,60,EB,61,EB,62,C1,60,27,03,4F,5F,39,86,20,A7
580 DATA 00,A7,01,A7,02,86,BA,A7,20,4C,A7,21,4C,A7,22,4C
590 DATA A7,40,4C,A7,41,4C,A7,42,4C,A7,60,4C,A7,61,4C,A7
600 DATA 62,5F,86,01,39,81,1C,26,0A,E6,24,EB,44,EB,64,86
610 DATA 22,20,24,81,1D,26,0A,E6,20,EB,40,EB,60,86,20,20
620 DATA 16,81,1E,26,0A,E6,01,EB,02,EB,03,86,01,20,08,E6
630 DATA 81,EB,82,EB,83,86,41,C1,60,27,03,4F,5F,39,16,86
640 DATA 20,BD,60,CE,BD,60,BC,86,05,BD,60,CE,FE,6A,02,B6
650 DATA 6A,03,1B,B7,6A,03,B6,6A,02,89,00,B7,6A,02,FE,6A
660 DATA 02,BD,60,BC,86,06,BD,60,E1,FE,6A,02,86,B1,A7,00
670 DATA 4C,A7,01,4C,A7,02,4C,A7,20,4C,A7,21,4C,A7,22,4C
680 DATA A7,40,4C,A7,41,4C,A7,42,5F,86,01,39,FF,6A,02,FF
690 DATA 6A,00,B6,6A,00,8B,04,B7,6A,00,FE,6A,00,39,A7,21
700 DATA A7,22,A7,23,A7,41,A7,42,A7,43,A7,61,A7,62,A7,63
710 DATA 39,A7,00,A7,01,A7,02,A7,20,A7,21,A7,22,A7,40,A7
720 DATA 41,A7,42,39
730 REM       CHARACTER DATA
740 DATA 00,00,1F,03,07,C7,C3,7E,7E,FF,FF,BD,BD,FF,FF
750 DATA 00,00,F8,C0,E0,E3,E3,C3,C3,C1,C0,FE,FF,7F,07,07
760 DATA BD,C3,FF,00,FF,7E,BD,DB,C3,83,03,7F,FF,FE,E0,E0
770 DATA 07,07,07,03,00,00,03,03,E7,E7,FF,FF,FF,C3,E7,E7
780 DATA E0,E0,E0,C0,00,00,C0,C0,7F,C0,87,1F,38,73,64,65
790 DATA 81,C3,FF,FF,00,C3,24,A5,FE,03,E1,F8,1C,CE,26,A6
800 DATA 65,65,64,63,60,6C,6F,67,A5,A5,24,C3,10,6C,C7,83
810 DATA A6,A6,26,C6,06,36,F6,E6,60,3F,0C,0C,0C,1C,38,31
820 DATA 00,FF,66,66,66,E7,C3,81,06,FE,30,30,30,38,1C,8C
830 DATA 18,3C,7E,FF,3C,3C,3C,3C,00,3E,7F,7F,7F,7F,7F,3E
840 REM       MUSIC DATA
850 DATA 1HRL+HRGECRERACRCR-CRGJR+A-LJRLRH+ERCR-HRL+CRFECRERAJRHRGCRCRERGHRRC-*
860 DATA HRRR+ERAERJRHRCR-LHRCRGJR+ARERCR-LRH+ERCREARERJGEC-L+RCRHJLA-JR+GRCEG*
870 DATA HRRR-HRRRJL+B-JR+ERBRHRG2E-J+1CEGCRLRJRGRC-2JG1JLR+BR-JR+ERHRG2EB1CER*
880 DATA GRJR+ACRRRRRR*,Q,---LR+C-LR+CA-LR+AR-JGRJRGRJ+ARECARCR-L+AR-LRLR+C-LR*
890 DATA +CA-LR+AR-J+ERARC-CRCR+AR-JLRRH-HRRR++2A-JGCHC-LH+CEGJHCLHGJGCHLHC+A-*
900 DATA JGC1HRRR-HRRR+8J4+J-J+8C4+C-C-8J4+J-J+1CAR-JRGRECRRRRRR*,Q,++C/C+2C-1*
910 DATA C/C+2C-C+1CRCRRR*,Q,1---C/C+2C-1C/C+2C-C+1CRCRRR*,Q,+E/EH/H+A/A-F/FJ/*
920 DATA J+L/C-H/H+C/CF/F2ERR*,Q,1--H/HE/EA/AJ/JF/FC/CL/LH/H--H/H+2ARR*,Q,+7KL*
930 DATA KJIHGFGHGFEDCBCDCBA-LKJKLKJIHGFGHGFEDCB*,Q,+GHGFEDCBCDCBA-LKJKLKJIHGF*
940 DATA GHGFEDCBCDCBA-LKJ*,Q,4R1++HJL+ACEFHA-LJL2+A*,Q,4R1--L+ACEFC-LH2FCE*,Q
950 DATA +1EAEHEH3+A-1FCFJFJ+3C-1LHL+C-L+CF/F/F8E*,Q,--1HEH+A-H+A3E-1JFJ+C-J+C*
960 DATA 3F1C-L+CFCFL/L/L+8A*,Q,7-CFIL*,Q,++EJKLKL*,Q,END
970 REM       ROUND DATA
980 DATA 0,0,5,7,9,9,7,5,0,0 ,0,8,6,0,11,11,0,6,8,0 ,0,10,11,12,13,13,12,11,10,0
990 DATA 0,13,12,11,10,10,11,12,13,0, 0,8,9,10,11,12,13,14,15,0
1000 DATA 5,10,5,10,5,10,5,10,5,10, 13,9,13,7,15,15,7,13,9,13
```

★ ★ ★

★私は、今年の4月から警察学校へ行く。厳しそうで、やっていけるかどうか心配です。まあ、ガンバッテみるよ！（愛知県豊橋市・Do Dest 18才）……【つぐ美：厳しい仕事だけどガンバッテネ！応援しています!!】

MSX/MSX2/MSX2＋用



カラーコードを利用したアクション・パズル

ADD

鈴木　幹也

◆遊びかた

スライムをカーソル・キーで動かし，色のついたボールを光の3原色を合わせると白くなる要領(赤，緑，青を合わせる)でぶつけ白いボールを作ります。この白いボールを2個ぶつけるとボールは消えます。このようにして画面上すべてのボールを消すとクリアです。ただし，右下にあるWHITEが0以下でないとダメです。

画面を動き回っている水色の細胞くんにぶつかるとゲーム・オーバーです。それから，リプレイするとゲーム・オーバーになった面からスタートします。

カベのキャラクターは動かすことはできませんが，ブロックは，動かせます。うまく利用してください。

それから，ボールは一端押すと何かに当たるまで止まりません。ゲーム・スタート，リプレイは，スペース・キーです。

★

★　　★

CHECKER FLAG

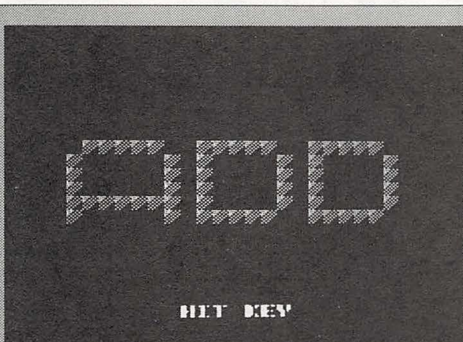
影：うーん，どー見ても細胞君のほうがスライムって感じだなぁ…。

編：スライム＝ベタベタヌメヌメ，だからですか？

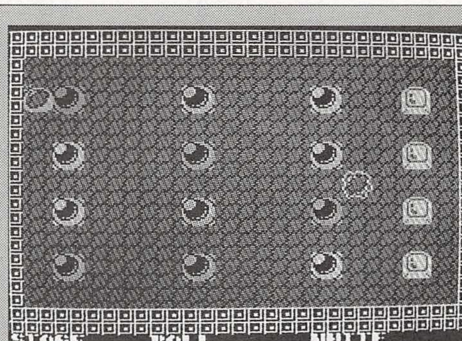
Dr.D：確かにそうだけど，この場合，やはりスライム君はこのほうがいいじゃろう。誰しもかわいいほうに感情移入しやすいものじゃよ。

影：そうか，そこまで考えて作者は……。

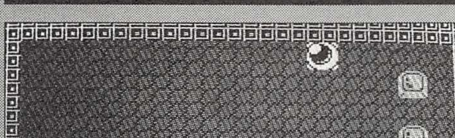
Dr.D：さあ，それはわからんがとにかく光の3原色を使ったりと，なかなか楽しめるわい。



◀《写真1》タイトル画面。スペース・キーでゲーム・スタート！



▶《写真2》左上のスライムを操作して，ボールを合わせよう!!



◀《写真3》細胞くんにつかまるとゲーム・オーバー。つぎの面へ



▶《写真4》これはステージ3。ブロックをうまく使わなければダメ

★大学に合格しました。これでやっとBASICの勉強ができます。プログラムができたときはヨロシク!!（富山県高岡市・四日宏尚17才）……【編：合格おめでとう!!これから，どしどし投稿してきてくださいネ!!】

ADDのプログラム・リスト

```
10 GOTO560
20 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● ﾒｲﾝ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
30 S=STICK(0):IFSTHENGOSUB70
40 T=1-T:GOSUB230:IFZTHENGOSUB130
50 LOCATE15,23:PRINTO;:IFO=0ANDWH=0THEN400ELSEIFX=TXANDY=TYTHEN430ELSE30
60 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● ｽﾗｲﾑ いどﾞう ●●●●●●●●●●●●●●●●
70 XX=(S=7)-(S=3):YY=(S=1)-(S=5):P=P(X+XX,Y+YY)
80 IFP=8THEN XX=0:YY=0:PLAY"O2GG","O1DD","O1GG"
90 X=X+XX:Y=Y+YY:Q=P(X+XX,Y+YY):IFP>0ANDP<8THEN M=X:N=Y:MM=XX:NN=YY:Z=P:X=X-XX:Y
=Y-YY:V=0:PLAY"O5D","O4DD":GOTO110
100 IFP=9THENIFQ=0THENP(X,Y)=0:PLAY"O4BE","O2EG":P(X+XX,Y+YY)=9:LOCATEX*2,Y*2:PR
INTD$(0):LOCATE(X+XX)*2,(Y+YY)*2:PRINTD$(9)ELSEX=X-XX:Y=Y-YY:PLAY"O2D","O1EE"
110 PUTSPRITE0,(X*16,Y*16-2),3,2:RETURN
120 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● ﾎﾞｰﾙ おす ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
130 P=P(M+MM,N+NN):IFP>7THENZ=0:PLAY"O2D","O1DD":RETURN
140 IFV=0THENLOCATEM*2,N*2:PRINTD$(0):P(M,N)=0
150 V=0:IFP>0ANDP<8THEN170
160 M=M+MM:N=N+NN:LOCATEM*2,N*2:PRINTD$(Z):P(M,N)=Z:RETURN
170 A=Z:B=P:Z=AANDB:P=AXORB:V=1:M=M+MM:N=N+NN:P(M,N)=P:O=O+(B>0)-(A=B)*(A<7)
180 PLAY"O5DDGB","O6EDEB":LOCATEM*2,N*2:PRINTD$(P):IFZTHENO=O+1
190 IFP(M+MM,N+NN)>7THEN NN=-NN:MM=-MM
200 IFA=7ANDB=7THENZ=0:O=O-2:WH=WH-1:LOCATE25,23:PRINTWH;:PLAY"O6ED","O7AG"
210 RETURN
220 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● さいぼﾞー いどﾞう ●●●●●●●●●●●●●●●
230 IFT=0THEN270
240 I=RND(1)*4:VX=(I=0)-(I=1):VY=(I=2)-(I=3)
250 IFX=TXTHENVY=SGN(Y-TY):VX=0ELSEIFY=TYTHENVX=SGN(X-TX):VY=0
260 P=P(TX+VX,TY+VY):IFP<8THENTX=TX+VX:TY=TY+VY
270 PUTSPRITE1,(TX*16-VX*T*8,TY*16-VY*T*8),7,3+T:RETURN
280 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● ｽﾃｰｼﾞ ひょしﾞ ●●●●●●●●●●●●●●●
290 CLS:FORI=0TO20:PRINTSTRING$(32,"'");:NEXT
300 FORI=1TO14:FORJ=1TO9:P(I,J)=0:NEXT:NEXT
310 FORI=0TO15:LOCATEI*2,0:PRINTD$(8):LOCATEI*2,20:PRINTD$(8):NEXT
320 FORI=1TO9:LOCATE0,I*2:PRINTD$(8):LOCATE30,I*2:PRINTD$(8):NEXT
330 FORI=0TO15:P(I,0)=8:P(I,10)=8:NEXT:FORI=1TO9:P(0,I)=8:P(15,I)=8:NEXT
340 RESTORE790:IFR>1THENFORI=2TOR:FORJ=0TO6:READA$:NEXT:READWH:NEXT
350 O=0:FORI=2TO8:READA$:FORJ=2TO13:LOCATEJ*2,I*2:P=VAL(MID$(A$,J-1,1)):P(J,I)=P
:O=O-(P>0ANDP<8):PRINTD$(P):NEXT:NEXT:READ WH:X=1:Y=1:Z=0:TX=14:TY=9
360 LOCATE 1,22:PRINT"STAGE";:LOCATE 5,23:PRINTR;:LOCATE10,22:PRINT"BALL";
370 LOCATE15,23:PRINTO;:LOCATE20,22:PRINT"WHITE";:LOCATE25,23:PRINTWH;
380 PUTSPRITE0,(16,14),2,2:A$="SM9999T255L64O4":PLAYA$,A$,A$:GOTO30
390 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● ｸﾘｱ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
400 R=R+1:M=X*2-2:N=Y*2+2:LOCATEM,N:PRINT"┌────┐":LOCATEM,N+1:PRINT"|NEXT|"
410 LOCATEM,N+2:PRINT"└────┘":PLAY"SM9999T120L16O4RRA4EA4EL16GGAR16GFE8C2","SM50
00T120L16RRO4F4CF4CL16EEFR16ECD8E2":FORI=0TO1:I=1+PLAY(0):NEXT:GOTO290
420 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ●●●●●●●●●●●●●●●
430 LOCATE6,10:PRINT"┌──────────────────┐"
440 LOCATE6,11:PRINT"|GOOD BY. EVERYBODY|"
450 LOCATE6,12:PRINT"└──────────────────┘"
460 PLAY"S0M1000O3T120L8GEG16AL16AGFABO4C2","SM5000O5T120L8GEG16AL16AGFABO6C"
470 IFPLAY(0)THEN470ELSELOCATE12,14:PRINT"またやりまっか."
480 I$=INKEY$:IFI$="Y"ORI$="y"THEN290ELSEIFI$="N"ORI$="n"THEN500ELSE480
490 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● ﾀｲﾄﾙ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
500 CLS:R=1:T$=SPACE$(11):PLAY"SM5000T250L8O4GR8AGR8AG4ED4CDR8AA4R8DR8AA4R8GR8GA
R8GO5CR8DE4R8GO6CO5CO6CR8CD4":VPOKE8205,INT(RND(-TIME)*14+2)*16
510 LOCATE6, 8:PRINT" iiiii  iiiii  iiiii "+T$+"i     i i    i i    i"
520 LOCATE6,10:PRINT"i     i i    i i    i"+T$+"i     i i    i i    i
530 LOCATE6,12:PRINT"iiiiiii i    i i    i"+T$+"i     i iiiii  iiiii"
540 LOCATE13,20:PRINT"HIT KEY":IFSTRIG(0)=0THEN540ELSEVPOKE8205,224:GOTO290
550 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● ﾃﾞｰﾀ よみ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
560 SCREEN1,2,0:WIDTH32:DEFINTA-Z:COLOR15,0,0:KEYOFF:DIMP(15,10)
570 LOCATE4,12:PRINT"SHIBARAKU MATTE CYONMAGE"
580 FORI=384TO728:V=VPEEK(I):VPOKEI,(VORV¥2ORV¥4)AND&HF7:NEXT
590 FORI=2TO4:READA$:FORJ=0TO31:V=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))
600 VPOKE14336+I*32+J,V:NEXT:NEXT
610 FORI=0TO10:PUTSPRITEI,(I*18,I*8),0 :NEXT
620 FORI=0TO3:READA$:FORJ=0TO31:V=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))
630 VPOKE96*8+I*64+J,V:NEXT:NEXT
640 FORI=0TO5:FORJ=0TO31:VPOKE176*8+I*64+J,VPEEK(120*8+J):NEXTJ,I
650 RESTORE760:FORI=0TO8:READA,B:VPOKE8204+A,B:NEXT
660 RESTORE770:D$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)
670 FORI=0TO9:READA$,B$:D$(I)=A$+D$+B$:NEXT
680 VPOKE8198,160:VPOKE8199,160:GOTO500
690 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● ｷｬﾗ ﾃﾞｰﾀ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●
700 DATA  905007D8264C508080808080C0E07F1F0000E0180402020307070 70F1FFFFEF8
710 DATA  1926404A909040504080804040222D10E038040202040402010909 16A808C830
720 DATA  0C131014608080804028204844201C0708B444120A0901020A020101 02026498
730 DATA  F7EFDFAE75FBF7EF,FF82829A9A82FE80F5EAD5AA54A850A0
740 DATA  0F306FDFD3D3DFD3D0D8CFE0FFDFBF7FF00CF6FBFBFBFBFBFBF307FFFBFDFE
750 DATA  63DCBE7E7E7CB88080C0C06570BFDF67E67B1D0E06170717172F6F9E7EFDFBE6
760 DATA  0,96,1,224,2,188,3,80,10,128,11,208,12,32,13,112,14,160
770 DATA  '','',xz,y{,ｰｲ,ｱｳ,ｸｺ,ｹｻ,ﾀﾂ,ﾁﾃ,ﾈﾊ,ﾉﾋ,ﾐﾒ,ﾑﾓ,ﾘﾚ,ﾙﾛ,hh,hh,pr,qs
780 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● めん ﾃﾞｰﾀ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
790 DATA 400020001009,000000000000,100040003009,000000000000
800 DATA 100020004009,000000000000,200040001009,2
810 DATA 500000080801,000808000000,020000200002,000000000800
820 DATA 010006000004,000000080400,008005000008,2
830 DATA 900000005000,000040000090,000000900003,002000000000
840 DATA 000007009000,100000000000,000900000600,2
850 DATA 061800002580,900040090001,100020020004,048300006810
860 DATA 200010040002,400090010009,081600008520,5
870 DATA 900010071200,000020060030,006730050004,050048840050
880 DATA 400050037600,030060020000,002170010009,3
890 DATA 009246536900,001000000200,007000000400,003000000600
900 DATA 002000000500,004000000300,009173241900,5
910 DATA 000000009000,000000005200,161412464010,400000000003
920 DATA 244134312010,000000005200,000000009000,5
930 DATA 100000000009,026000000320,000190061000,000005900000
940 DATA 000920034000,045000000190,200000000004,3
950 DATA 901020304050,010203040506,102030405060,020304050607
960 DATA 203040506070,030405060709,304050607090,9
970 DATA 030605010402,000000000000,501030607040,000000000000
980 DATA 060704050306,000000000000,402010306050,1
```

MSX

★僕は，オニギリ顔だったけど最近やせてきたのでそうではなくなった。だから，今回限りでペンネームを変えることにします。(福岡県遠賀郡・**オニギリ14才**)……【**影**：自分でそう思い込んでいるだけじゃないの？】

MSX/MSX2/MSX2+用



おなじみのお菓子がゲームになった

萩の月PART I
—WHICH IS GREAT?—

和賀　喜之

遊びかた —How to play—

2人用です。ジョイスティックなどを1本用意して萩の月を操作します。自分の萩の月を相手の萩の月に上から当てて相手をふっとばして画面端のトゲに当ててください。すると相手はダメージを受けます。こうして先に体力のなくなったほうがマケマケ様です。

動かしかた —How to 操作—

1プレイヤーはジョイスティック1で，2プレイヤーはジョイスティック2かキーボードで操作してください。スティック（またはカーソル・キー）の左右で移動し（慣性がつく），トリガA（またはスペース・キー）でジャンプです。加速がついていればいるほどジャンプの高さは大きくなります。

プログラムについて

とくに変わったことはしていませんが，あえていえばスプライト割り込みがちょっと変わってるかもしれません。あと，VDPをいじってるところが少しあるので注意深く打ち込んでください。

改造法 —How to 改造—

110行のVDP命令をとり，メイン・ルーチンの座標をちょっといじくれば32×32ドットのでかいキャラでゲームができます。

★参考にしたもの

○萩の月（菓匠三全）

○DEMPAでPANICII（ベーマガ88年8月号）

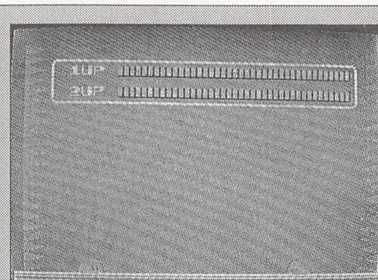
★　　　★

《第1表》変数表

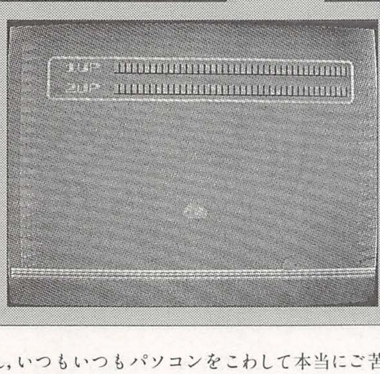
変数	内容
X1，Y1	1Pの座標
X2，Y2	2Pの座標
V1，V2	1P，2PのX座標移動量
Z1，Z2	1P，2PのY座標移動量
L1，L2	1P，2Pの体力
T1，T2	1P，2Pがジャンプしているかのフラグ
S1，S2	スティック入力用
その他	雑用



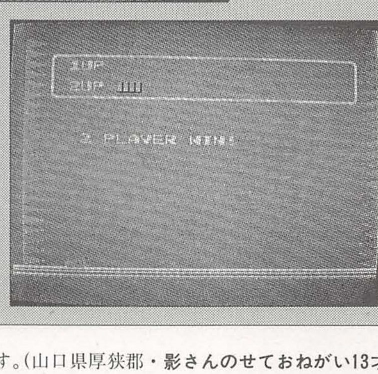
◀《写真1》あの萩の月がゲームになって登場!!2人用です



◀《写真2》萩の月（スライム?）を動かして敵をやっつけろ!!



◀《写真3》敵に体当たりして両端のハリに当てて体力を減らせ



◀《写真4》体力がなくなったほうが負けだ!!今回は2Pの勝ち

★影さん，いつもいつもパソコンをこわして本当にご苦労さまです。（山口県厚狭郡・影さんのせておねがい13才）……【影：そうだよ！毎日たいへんな仕事をしているんだゾ!!編集長：遊ぶのがたいへんなのかね，影くん？】

萩の月のプログラム・リスト

```
10 '┌─────────────────────┐
20 '│ HAGI NO TUKI. 1989/01/30│
30 '└─────────────────────┘
40 SCREEN1,2:COLOR15,4,4:KEYOFF:WIDTH32:ONSPRITEGOSUB310:DEFINTA-Z:LOCATE4,4:PRI
NT"PLEASE WAIT･･･
50 FORI=0TO5:READA$:B$="":FORJ=1TO32
60 B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,J*2-1,2))):NEXT
70 SPRITE$(I)=B$:NEXT
80 FORI=264TO935:A=BASE(7)+I:B=VPEEK(A):VPOKEA,BOR(B¥4AND15)OR(B¥2AND31):NEXT:DE
FUSR=&H90
90 FORK=0TO11:READA$:A=VAL("&H"+A$):READA$:FORI=0TO7:J=A*8+I:B$=MID$(A$,I*2+1,2)
:VPOKEJ,VAL("&H"+B$):NEXTI,K
100 FORI=8214TOI+7:VPOKEI,VAL("&H"+MID$("E471456789ABCDEF",(I-8214)*2+1,2)):NEXT
:A=USR(0):GOTO420
110 VDP(1)=VDP(1)AND254:FORI=0TO21:LOCATE1,I:PRINT"ｰｱ";SPC(27);"ｲｳ":NEXT:LOCATE0
,22:PRINTSTRING$(32,"ﾍ");
120 LOCATE3,1:PRINT"r";STRING$(25,"p");"t":FORI=2TO4:LOCATE3,I:PRINT"q";SPC(25);
"q":NEXT:LOCATE3,5:PRINT"s";STRING$(25,"p");"u"
130 FORI=0TO1:LOCATE4,I*2+2:PRINTSTR$(I+1)"UP "+STRING$(20,"ｺ"):NEXT
140 X1=32:X2=202:Y1=60:Y2=Y1:V1=1:V2=-1:T1=1:T2=1:L1=20:L2=20:Z1=0:Z2=0
150 '┌───────────────┐
160 '│   MAIN ROUTINE   │
170 '└───────────────┘
180 X1=X1+V1:V1=V1+(S1=7ANDV1>-8)-(S1=3ANDV1<8):S1=STICK(1)
190 X2=X2+V2:V2=V2+(S2=7ANDV2>-8)-(S2=3ANDV2<8):S2=STICK(0)+STICK(2)
200 IFT1=0ANDSTRIG(1)THENT1=1:Z1=-ABS(V1)/2-6:PLAY"O5CG
210 IFT2=0ANDSTRIG(0)ORSTRIG(2)THENT2=1:Z2=-ABS(V2)/2-6:PLAY"O5CG
220 IFT1THENY1=Y1+Z1:Z1=Z1+1:IFY1>160THENY1=160:T1=0
230 IFT2THENY2=Y2+Z2:Z2=Z2+1:IFY2>160THENY2=160:T2=0
240 IFX1<24ORX1>224THENV1=-V1:X1=X1+V1:L1=L1-1:LOCATE5,2:PRINT"1UP ";STRING$(L1,
"ｺ");" ":PLAY"O2DC":IFL1=0THENX=X1:Y=Y1:GOTO360
250 IFX2<24ORX2>224THENV2=-V2:X2=X2+V2:L2=L2-1:LOCATE5,4:PRINT"2UP ";STRING$(L2,
"ｺ");" ":PLAY"O2DC":IFL2=0THENX=X2:Y=Y2:GOTO360
260 PUTSPRITE0,(X1,Y1),11,-(V1>0):PUTSPRITE1,(X2,Y2),10,-(V2>0)
270 SPRITEON:GOTO180
280 '┌───────────────┐
290 '│ WARIKOMI ROUTINE │
300 '└───────────────┘
310 SPRITEOFF:PLAY"O3EC":IFY1<Y2THENV2=V1*2:V1=V2/-4:Z2=4:Z1=-8:ELSEIFY1<Y2THENV
1=V2*2:V2=V1/-4:Z1=4:Z2=-8ELSESWAPV1,V2
320 X1=X1+V1:X2=X2+V2:RETURN
330 '┌───────────────┐
340 '│    GAME OVER     │
350 '└───────────────┘
360 SPRITEOFF:A=-(L2=0):Z=-8
370 PUTSPRITEA,(X,Y),8,5:Y=Y+Z:Z=Z+1:FORI=0TO100:NEXT:IFY<210THEN370
380 LOCATE5,9:PRINT2-A"PLAYER WIN!":FORI=90TO1STEP-4:PLAY"N=I;":NEXT:FORI=0TO400
0:NEXT
390 '┌───────────────┐
400 '│   TITLE SCREEN   │
410 '└───────────────┘
420 CLS:VDP(1)=VDP(1)OR1:SPRITEOFF:RESTORE660:READA$:FORI=0TO4:PUTSPRITEI,(VAL("
&H"+MID$(A$,I*5+1,2)),VAL("&H"+MID$(A$,I*5+3,2))),VAL("&H"+MID$(A$,I*5+5,1)),I:N
EXT
430 PLAY"V15S9M4500L16T80O4CD+FR8R16O5CR16O4A+T255":LOCATE6,18:PRINT"PRESS TRIGG
ER BUTTON!":LOCATE11,22:PRINT"(C)'WAGA.P":LOCATE8,13:PRINT"WHICH IS GREAT?"
440 IFSTRIG(1)=0THEN440ELSEFORI=0TO5:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:GOTO110
450 '┌───────────────┐
460 '│       DATA       │
470 '└───────────────┘
480 DATA000000000F1F3F3F7F7FEDEDEDFF7F1F0000000080E0F8FCFEFEFEFFFFFFFFFFFE
490 DATA0000000001071F3F7F7FFFFFFFFFFF7F00000000F0F8FCFCFEFEB7B7B7FFFEF8
500 DATA202010FF1002FC0808FE08182C4A8808080808FF080800080A8A884818244281
510 DATA000000000000000F1121414141414141423C000000000000C0201008080808080810
520 DATA1F1010101F1010101F1020202020404080F8080808F8080808F808080808080818
530 DATA1284128482148148142848412848284128412848481248881284218412841428
540 DATAB0,F0FFFFFFFFFFF000
550 DATAB1,0000F0FFF0000000
560 DATAB2,00000FFF0F000000
570 DATAB3,0FFFFFFFFFFF0F00
580 DATAED,0000FF00FFFF00FF
590 DATA70,000000FFFF000000
600 DATA71,1818181818181818
610 DATABA,EEEEEEEEEEEEEE00
620 DATA72,000000030F0C1818
630 DATA73,18180C0F03000000
640 DATA74,000000C0F0301818
650 DATA75,181830F0C0000000
660 DATAD090A1090B4040F7040FA040F
670 '┌───────────────┐
680 '│ PRESENTED BY WAGA-P │
690 '└───────────────┘
```

MSX

★ちょっと耳よりなワンテク：カップ・ラーメンのかまぼこを底にしずめておくと巨大化します！最高5㎝まで大きくなりました。(東京都狛江市・ひちりき大魔王16才)……【影：なるほど、今度やってみよーっと！】

MSX/MSX2/MSX2＋用



ウインドウ方式の本格RPG

RED DESERT

（レッド デザート）

中原　智博

STORY

近未来の話，核兵器（かくへいき）の使用により，地球のオゾン層が破壊（はかい）された。有害な紫外線（しがいせん）により，作物（さくもつ）は枯（か）れ人々の間には奇病（きびょう）が大流行し，人類の大半は死にいたらしめられた。

しかし，残った少数の人々は苦闘（くとう）の末，この世界で生き残れる手段（しゅだん）を発見した。

それから，数年がたった。地球は平和を取りもどしたかのように見えたが，背後（はいご）に忍びよる黒い影がうごめいていた……。

遊びかた

マップ画面での移動は，カーソル・キーで4方向。スペース・キーでメッセージ・ウインドウを開いて⇧⇩でコマンド選択（せんたく），スペース・キーで決定です。戦闘時には，⇦⇨で移動，スペース・キーで弾（たま）（単発）を撃（う）ちます。

POWは体力で，0になると死にます。DOWは疲（つか）れで，150で病気に，200で死にます。左上の数は残り時間で，移動モードのとき減ります。0になると死です。

休みはどこでも取れ，休んだ時間の10倍だけ体力にプラスされ，疲れは0にもどります。体力は木の上を歩いても少し回復します。

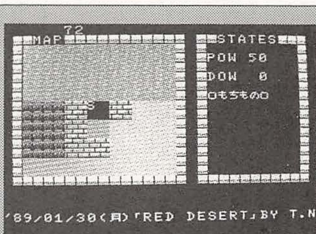
水は，強い酸性なので入ると死。砂も，強い日光のため歩くと体力が減ります。また，赤いところを歩いても体力にダメージを受けます。

注　意

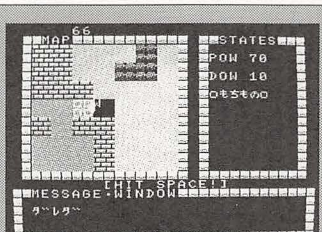
RUNして2分ぐらいしてスタート！マシン語を使っていますからRUNする前に必ずSAVEしてください。マシン語のアドレスはE00H～F37FHです。

それから，ジョイスティックにも対応しています。

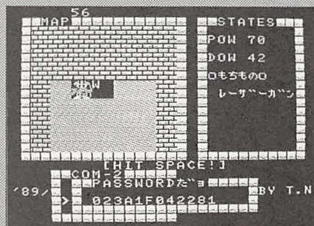
★　　　★



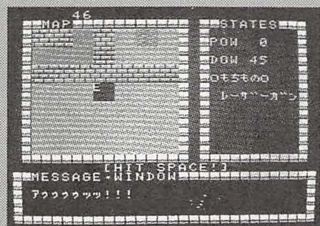
▲《写真1》ここがスタート地点。アルファベットは現在向いている方向だ



▲《写真2》ドアを見つけたらたたいてみましょう。中に入れるかも？



▲《写真3》アイテムを手に入れたりしたときは，必ずパスワードをメモしよう！



▲《写真4》しまった。POWが0になった。POWがなくなると死あるのみ

RED DESERTのプログラム・リスト

```
10 '88/09/28 - '89/01/30 32k 「RED DESERT」 BY T.Nakahara
20 CLEAR2500,&HE000:DEFINTA-Z:SCREEN1,0,0:COLOR15,0,0:WIDTH32:KEYOFF:DIMM$(7,5),
CX(10),CY(10),F(4),W(3):POKE&HFD9F,201:POKE&HFDA0,136:POKE&HFDA1,241:GOSUB1910
30 KEY6,"GOSUB2750"+CHR$(13):FORI=0TO7:VPOKE&H3800+I,VAL("&H"+MID$("18183C24667E
FF99",I*2+1,2)):NEXT
40 RESTORE:GY=197:FORI=0TO12:READA$:A=0:B=LEN(A$):FORJ=0TO31:C=VAL("&H"+MID$(A$,
J*2+1,2)):POKE&HF000+I*32+J,C
50 A=A+C:NEXT:READB$:IFA<>VAL("&H"+B$)THEN1950ELSEGY=GY+1:NEXT
60 DEFUSR=&HF000:DEFUSR1=&HF00F:DEFUSR2=&HF044:DEFUSR3=&HF0F9:DEFUSR4=&HF14C:DEF
USR5=&HF152:DEFUSR6=&HF158:DEFUSR7=&HF167:A=USR(0)
70 GY=211:FORI=0TO1:FORJ=0TO5:READA$,B$:A=0:FORK=0TO31
80 C=VAL("&H"+MID$(A$,K*2+1,2)):VPOKE776+I*8192+J*32+K,C:A=A+C:NEXT
90 IFA<>VAL("&H"+B$)THEN630ELSEGY=GY+1:NEXTJ,I:A=USR1(0):VDP(0)=2:VDP(3)=255
100 VDP(4)=3:AD=&HEA9C:FORI=0TO1:RESTORE2240:FORJ=0TO14:READA$:B$="":FORK=0TO22
110 C$=RIGHT$("00000000000"+BIN$(VAL("&H"+MID$(A$,K*3+1,3))),12):FORL=0TO3
120 B$=B$+HEX$(VAL("&B"+MID$(C$,L*3+1,3))):NEXTL,K:B$=MID$(B$,I*46+1,46)
130 FORK=1TO46:POKEAD,VAL(MID$(B$,K,1)):AD=AD+1:NEXTK,J,I
140 FORI=0TO7:FORJ=0TO4
150 READA$:M$(I,J)=M$(I,J)+A$
160 IFINSTR("UE",RIGHT$(A$,1))THENNEXTJ,IELSEM$(I,J)=M$(I,J)+"S":GOTO150
170 POKE&HFD9F,&HC3:GOTO1090
```


★ＯＦに私のハガキが載ったとき，友人Ｓは何を勘ちがいしたのか，上に載っているプログラムを私が作ったと思いこんでいる。（新潟県南魚沼郡・ぎょん15才）……【影：きみもそのことを否定していなかったりして……。】

```
180 GOSUB1630:FORI=0TO4:F(I)=0:NEXT:TI=72:CO=1:VDP(7)=0:M$="セちセちウイイSエネテヘァマヒニちモソレ
ハソメミアテヌちロナコメソティイイイSニちヘァシちウヤイタテウヌ$$":GOSUB1350:GOSUB1350
190 POKE&HEF2E,7:POKE&HEB7B,7:GOSUB1290:GOSUB1430:TIME=0
200 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● メイン ●●●●が゛んば゛ってうちこもう!●●●●●●●●●●●●●●●●●●
210 IFX<37ANDF(0)<4ANDTIME>58THENCO=CO+1+(CO=30)*31:TI=TI+(CO=0):TIME=0
220 LOCATE6,0:PRINTTI;:IFX=15THENPOKE&HEE9B,7
230 IFTI<1THENM$="エたテヘァヨサニコウヘテチたケイテSホユヘ#ス゛センSニコフツカスカシちコウカシテ":GOSUB1350:GOTO1070
240 IFBATHENBA=BA-1:LOCATE19,0:PRINT"ハ゛クハマテ゛";BA;:IFBA=0THENGOSUB1700
250 GOSUB1330:X1=(X>0ANDST=4)-(X<45ANDST=2):Y1=(Y>0ANDST=1)-(Y<29ANDST=3)
260 HK=-(ST>0)*ST-(ST=0)*HK:LOCATE9,8:PRINTMID$("NESW",HK,1);
270 A=PEEK(&HEA83+X1+Y1*7):A=A-(A=9)*(F(0)=4)*9:IFST=0OR(X1=0ANDY1=0)OR((A-1)¥5)
=1THEN300
280 IFF(0)=4THENCY(6)=Y:CX(6)=X:GOSUB1620
290 X=X+X1:Y=Y+Y1:DW=DW-(F(0)<4):PW=PW-BI:DM=0
300 GOSUB1300:IFDW>200THENM$="ホちアウコケちエイケソテ$シちたケサケちモキワィィ":GOSUB1350:GOTO1070
310 IFDMTHEN370ELSEFG=PEEK(&HEA9C+X+Y*46):ONFGGOTO370,370,330,340,350
320 PW=PW+F(2)-BI-1:GOTO370
330 IFDW>100THEN370ELSEPW=PW+1+BI:GOTO370
340 VDP(7)=9:PW=PW-5-BI*5+F(2):GOSUB1610:GOTO370
350 IFF(2)THEN370ELSEVDP(7)=10:SOUND7,159:SOUND10,15:FORI=0TO31:SOUND6,31-I:FORJ
=0TO100:NEXTJ,I
360 SOUND10,0:SOUND7,184:M$="ソち-゜ェウ$Sケァケレテちケちヌシワウイイ$$":GOSUB1350:GOTO1070
370 GOSUB1470:VDP(7)=0:IFPW<1THEN1070ELSEDM=1:GOSUB1330:IFSRTHENGOSUB1770ELSE210
380 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● COMMAND ●●●おメメを大せつに!●●●●●●●●●●●●
390 W$="05101823COMMAND1":GOSUB1220:LY=0:LX=7:A$="COM-2「はなす」しらべ゛るEXIT "
400 GOSUB1550:ONLYGOTO530,940,1040:W$=W$+"COM-2":GOSUB1220
410 LY=0:LX=7:A$="COM-1やすみとるPASSワノックする":GOSUB1550:ONLY+1GOTO390,960,1000,420
420 GOSUB1670:A$=RIGHT$("0"+HEX$(DX*256+DY),4):FORQ=0TO2
430 IFA$<>MID$("0B1614192704",Q*4+1,4)THENNEXT:M$="ヌちエケちネオア$":GOTO1030
440 A$="":M$="ヌたヌた$Sテちンテちs":IFQTHEN460ELSEIFF(0)THENM$=M$+"エたテケ":GOTO500
450 M$=M$+"ニコフヨフケ":GOSUB1350:GOSUB1580:IFLYTHENM$="モテヌス#テテちフテホちフヨフフルウテち":GOTO500
ELSE490
460 M$="ヌちエ#へちたスちウゥ#オンル":GOSUB1350:W$="12091923ハ゛ンコ゛":GOSUB1220:D=7:GOSUB1500:A$
=""
470 FORI=1TO7:A$=A$+CHR$(ASC(MID$(PS$,I,1))-1):NEXT
480 IFA$=MID$("61275/23//8870",Q*7-6,7)THENM$="RN$$":GOTO500
490 M$="ヌちイケオシ$$サワたソちッネオ$$":GOTO1030
500 M$=M$+"Sルソァヘオン":GOSUB1350:POKE&HEA9C+DX+DY*46,1:GOSUB1590:GOSUB1300
510 IFQ<2THEN1040ELSEIFF(0)<3ORF(4)<15THENM$="ヌナチちたァニコケちァニちたコウァネケちソテ$":GOSUB1350
:GOTO1070
520 BA=80:M$="゛カファヌホちレ#エシテヌテたソちへちサタオイトケちへオイニソメイテ$":GOTO1030
530 GOSUB1670:FORL=0TO10:IFDX=CX(L)ANDDY=CY(L)THENONLGOTO580,630,650,680,710,740
,750,750,750,750ELSENEXT:M$="エネテヘァホヌロスちヌウァオイテ":GOTO1030
540 IFF(0)=0THENGOSUB1680:GOTO540ELSEIFF(0)=4THEN1820
550 IFF(0)=2THENM$="フスセンテ#ソちケたへ#タサネオSリシウ$#シウ#シウ#シウ+キスウ,":GOTO1030
560 IFF(0)>2THENGOSUB1680:GOTO1040ELSEGOSUB1680:GOSUB1580
570 IFLYTHENM$="ツカケィィ":GOTO1030ELSEF(0)=2:GOSUB1680:F(1)=F(1)+1:GOSUB1440:GOTO10
40
580 IFF(0)<>3THENGOSUB1680:GOTO1040
590 IFF(1)<2THENM$="ヌウヌウスフサノニちテルロノネワラナへ#コモホヌロヌネイテSススメニちフスヌへ#ケたソッタワSラユテコッ#オナニちヨラユ
ニ#オオたテちッち":GOTO1030
600 IFF(2)THENM$="ルソイ$#マョウタエウメウセキエロッァツウホちへちたチちた":GOTO1030
610 IFF(3)THENM$="へル#ソちょセたノァエイニスオ$$":GOTO1030
620 GOSUB1680:F(3)=1:GOSUB1440:GOTO1040
630 IFF(0)>1ANDF(4)<4ANDF(1)>1THENM$="マつ゛ヌたムカへ#ケたナカテちたテちSメェ#ケちたへちワたテちネ":GOTO1030
640 GOSUB1680:GOTO1040 'かんけいないけど゛ T.N を ヨロシク
650 IFF(0)<2THENM$="エたテ#ナルオヒウSテタシニサンニ#エロケちヌカ":GOTO1030ELSEGOSUB1680
660 IFF(0)=2THENX=20:Y=7:FORQ=0TO3:CX(3)=20-Q:GOSUB1620:GOSUB1300:NEXTELSE1040
670 F(0)=3:GOSUB1640:GOSUB1300:GOTO1040
680 IFF(0)<3ORF(3)=0THENM$="テちンテちェイ$#ニちュニリシ$$":GOTO1030
690 IFF(0)=3THENIFF(2)THENM$="マョウタエウメウノへ#ネツちケちククサ#ツフ#ツセちオヨ#゜ケレたツカテち":GOTO1030
700 GOSUB1680:IFF(2)=0THENF(2)=1:GOSUB1440:GOTO1040ELSE1040
710 IFF(0)<3ORF(1)<2THENM$="モワケレノ#ル゜ツカネラナ":GOTO1030
720 IFF(0)=4THENIFBATHENM$="ススメニちサロッ#エたソた"ELSEM$="マウ#ライテ$スンケレソちリカテちチち$"ELSEIFF(4
)=15THENM$=M$(5,4)ELSEGOSUB1680:GOTO1040
730 GOTO1030
740 F(0)=4:CY(5)=29:CX(5)=26:GOSUB1620:M$=M$(6,0):GOTO1030
750 M$="テテケカB":GOSUB1350:GOSUB1580:IFLYTHEN1040
760 W$="12080120うおお!":GOSUB1220:TU=L*10¥3:GX=4:MY=99:CC=0:CT=0:AA=13:FORI=2TO6
770 LOCATE13,I:PRINTMID$("qurttqurquruuqurstuuuutsstrssqtsqrrssqqr",I*8-15,8):NE
XT
780 A=USR7(0):ONL-6GOTO810,800,800:CT=CT+1+(CT=10)*11
790 IFCT<5THENLOCATEAA,8+CT*2:PRINT"vv"ELSEIFCT=10THENAA=GX+13+(GX=7)
800 CC=CC+1:IFCC=6THENCC=0:LOCATE13+RND(1)*3,8:PRINT"vvvvv
810 VPOKE6413+RND(1)*8,118:GOSUB1330:GX=GX+(ST=4ANDGX>0)-(ST=2ANDGX<7)
820 PUTSPRITE0,((GX+13)*8,143),15,0:IFVPEEK(6733+GX)=118THENGOSUB1610ELSE840
830 PW=PW-(2-F(2))*5:GOSUB1470:IFPW<1THEN880
840 IFMY=99THENGOSUB1330:IFSRTHENMY=18:MX=GXELSE870
850 MY=MY-1:PUTSPRITE1,((MX+13)*8,MY*8),7,0:IFMY=7THENA=USR4(2000):A=USR5(40):SO
UND9,16:SOUND13,0:TU=TU-1-F(1)
860 IFMY=7OR(VPEEK(6157+MX+MY*32)=118ANDF(1)<2)THENMY=99:VPOKE6916,200
870 IFTU>0THEN780ELSEFORI=0TO50:GOSUB1690:GOTO890
880 VPOKE6912,200:VPOKE6916,200:GOSUB1760:GOTO1070
890 LOCATE13+RND(1)*8,2+RND(1)*5:PRINT"w":NEXT:VPOKE6912,200:VPOKE6916,200
900 CY(L)=255:GOSUB1620:M$="ケちケちケちウた$#ニコウ#テクソテ$$$":GOSUB1350:GOSUB1760
910 F(4)=F(4)+(L-6)-(L>8)-(L=10)*3
920 IFL=10THENM$="・サァサツャィィSテちケちヌちカチィィホユウィィィテタシレンメオィィィS゛カフィィヌホちレウァエシテヌテたノィィィソちへちサ
ツカトフタオイトケちィィィィヲSツスニちニコへァオコテキテ、":GOSUB1350
930 GOSUB1640:GOSUB1430:GOSUB1290:GOTO1040
940 M$="エたテヘァエソヨヌソレミちティィィSクたラBS":IFX=18ANDY=29ANDF(1)<2THENM$=M$+"マちコケちエワ$Sマつ゛ヌた
ムカヌ#ケオニエワ$ライテ"ELSEM$=M$+"ネノヨネオ、":GOTO1030
950 GOSUB1350:F(1)=F(1)+2:GOSUB1440:GOTO1040
960 GOSUB1790:M$="ムたヌノヌロメタケB":GOSUB1350:GOSUB1580:IFLYTHEN1040
970 W$="12131823じ゛かんは?":GOSUB1220:LOCATE16,21:PRINT"じ゛かん":D=2:GOSUB1500:HT=VAL(P
S$)
980 M$=STR$(HT)+"シ゛カントルンデ゛スネ?":GOSUB1800:GOSUB1350:GOSUB1580:IFLYTHEN960ELSEPW=P
W+HT*10
990 TI=TI-HT:DW=-(HT=0)*DW:BI=0:GOSUB1470:M$="":M$="ノコリ"+STR$(TI)+"シ゛カンタ゛ョ":GOSU
B1800:GOTO1030
1000 GOSUB1790:W$="07161922PASSWORDだ゛ょ":GOSUB1220:LOCATE9,21
1010 A=FIX(RND(1)*4):RN=A:CS=A:GOSUB1050:A=TI+RN:CS=CS+A:GOSUB1050:A=CO+RN:CS=CS
+A:GOSUB1050:A=F(0)+RN:CS=CS+A:GOSUB1050:A=F(1)*32+(F(2)*2+F(3))*8+F(4)+RN:CS=CS
+A:GOSUB1050:A=CS:GOSUB1050
1020 GOSUB1310:GOTO1040
1030 GOSUB1350
1040 GOSUB1350:GOTO210
1050 PRINTRIGHT$("0"+HEX$(A),2);:RETURN
1060 END'●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● ケ゛ーム オーハ゛ー ●●●ここらで゛てをやすめ、コーヒーで゛も..●●●●●
1070 VDP(7)=6:M$="エャャャャイイ$$$SエたテヘァソたトちャイティィィSシちウヤイクウへちウ":GOSUB1350
1080 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● ハ゜スワート゛INPUT ●●●●かいど゛くする?●●●●●●●●●●●●●●●●●
1090 W$="09081821ど゛うする?":GOSUB1220:A$="コンチニュスタート  ":LX=11:GOSUB1550:IFLYTHEN180
1100 BA=0:W$="10161823PASSWORD":GOSUB1220:LL=13:LY=20:LZ=31:M$="へつタ゜ウヌちオン゛$":GOS
UB1420
1110 D=12:GOSUB1500:D=0:CS=0:FORI=0TO5:A=VAL("&H"+MID$(PS$,I*2+1,2)):ONIGOTO1130
,1140,1150,1160,1170
1120 RN=A:D=(RN>3):GOTO1180
1130 TI=A-RN:D=(TI>72):GOTO1180
1140 CO=A-RN:D=(CO>30):GOTO1180
1150 F(0)=A-RN:D=(F(0)>3):GOTO1180
1160 FORJ=0TO3:F(J+1)=VAL("&B"+MID$(RIGHT$("000000"+BIN$(A-RN),7),J-(J>0)+1,1-(J
=0)-(J=3)*2)):NEXT:GOTO1180
1170 IFCS<>ATHEN1200
1180 CS=CS+A:IFDTHEN1200ELSENEXT
1190 GOSUB1630:VDP(7)=0:M$="RN$Sニちヘァセオタテウヌ$":GOSUB1350:GOSUB1350:GOTO190
1200 M$="へちケラ゛カ$$トケちカッち$$":GOSUB1350:GOTO1090
1210 END'●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● サフ゛ ルーチン ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1220 FORI=0TO3:W(I)=VAL(MID$(W$,I*2+1,2)):NEXT:A$=RIGHT$(W$,LEN(W$)-8):W(1)=W(1)
+2
1230 FORI=W(3)-1TOW(2)STEP-1:LOCATEW(0),I:PRINTSTRING$(W(1),120)+STRING$(W(1),29
)+CHR$(31);SPC(W(1));:NEXT:LOCATEW(0),W(2):PRINTSPC(W(1)):IFA$=""THENRETURN
1240 A=W(3)-W(2):B=W(2)+A¥2:C=B+(AMOD2)
1250 D=B:FORI=0TO1:E=32+W(1)*(I*2-1):LOCATEW(0),D
1260 PRINTSTRING$(W(1),120)+STRING$(E,28+I)+"x";SPC(W(1)-2);"x";:D=C:LOCATEW(0)+
2,B:PRINTA$;
1270 NEXT:IFW(2)=BANDW(3)=CTHENLOCATEW(0)+2,W(2)ELSEB=B-1:C=C+1:GOTO1250
1280 PRINTA$:W$=LEFT$(W$,8):RETURN'1200-1260ワク ルーチン
1290 W$="02140116MAP":GOSUB1220 '<- MAPノ ワク
1300 POKE&HEA69,X:POKE&HEA6A,Y:U=USR2(0):U=USR3(0):RETURN '<- MAP
1310 LOCATE10,17:PRINT"(HIT SPACE!)";:FORI=-1TO0:GOSUB1330:I=SR:NEXT:FORI=0TO1
1320 FORI=0TO1:GOSUB1330:I=-SR:NEXT:GOSUB1770:LOCATE10,17:PRINTSPC(12):RETURN
1330 SR=STRIG(0)ORSTRIG(1):ST=STICK(0):IFST=0THENST=STICK(1)
1340 ST=(ST+1)¥2:RETURN '1330-1340 キーにゅうりょく (ジ゛ョイスティックも)
1350 W$="01281823":IFM$<>""THENW$=W$+"MESSAGE・WINDOW":GOSUB1220:GOTO1370
1360 GOSUB1220:LOCATE1,20:PRINT"'89/01/30(月)「RED DESERT」BY T.N":RETURN
1370 K=1:GOSUB1380:GOSUB1310:RETURN '1350-1370カ゛メンしたにウィント゛ウひらいてメッセージ゛ひょうじ゛
1380 FORI=0TO2:LOCATE3,19+I:PRINTSPC(26):NEXT:LX=0:LY=20:LZ=25:LL=3
1390 A$=MID$(M$,K,1):K=K+1:IFA$="S"THENGOSUB1310:GOTO1380ELSEI=INSTR("EU",A$)
1400 IFITHENF(0)=F(0)+I-1:M$="":RETURNELSELOCATELX+LL,LY:PRINTCHR$(ASC(A$)-3):SO
UND6,0
1410 SOUND7,170:SOUND9,16:U=USR4(600):SOUND13,5:FORJ=0TO100:NEXT:LX=LX+1:IFLX>LZ
THENLX=0:LY=LY+1:GOTO1390ELSE1390
1420 K=1:LX=0:GOTO1390' 1380-1420 メッセージ゛ひょうじ゛(1420をコールする)
```


★我が愛機Ｈ２は，ROMを差し込むとエラーを起こす強者です。その名は「影」です。でも影さんには著作権使用料は払いませんので，あしからず‼(茨城県勝田市・菅原伸也15才)……【影：著作権協会に登録すればよかった。】

```
1430 W$="19090116STATES":GOSUB1220' <- ステータスのウイント゛ウひらく
1440 LOCATE20,3:PRINT"POW":LOCATE20,5:PRINT"DOW":GOSUB1470:LOCATE20,7
1450 PRINT"○もちもの○":LOCATE21,9:IFF(1)MOD2THENPRINT"レーサ゛ーカ゛ン
1460 FORI=1TO3:LOCATE21,9+I:IFF(I)>-(I=1)THENPRINTMID$("フ゜ロトンホウ フォースアーマーさひ゛たゆひ゛わ
",I*8-7,8);:NEXT:RETURNELSEPRINTSPC(8);:NEXT:RETURN
1470 PW=-(PW>99)*100-(PW<100)*PW:LOCATE23,3:PRINTUSING"###";PW;:LOCATE23,5
1480 PRINTUSING"###";DW;:IFDW<>150THENRETURN '1430-1480ステータス(1440か1470をコール)
1490 IFBITHENRETURNELSEBI=1:M$="エネテヘアナケンケちテメロタコちSホちアカコノケケイテ$$カカィィ":GOSUB1350:GOS
UB1350:RETURN' <- ひ゛ょうきか、はんた゛ん
1500 A=1:B=0:PS$=STRING$(D,48):'1500-1540すうし゛にゅうりょくルーチン
1510 LOCATE14,21:PRINTPS$;:GOSUB1330:IFBTHENB=ST:GOTO1510
1520 B=ST:A=A+(ST=4ANDA>1)-(ST=2ANDA<D):LOCATE12+A,22:PRINT" ^ ";
1530 C=VAL("&H"+MID$(PS$,A,1)):C=C+(ST=3ANDC>0)-(ST=1ANDC<15)
1540 MID$(PS$,A,1)=HEX$(C):IFSRTHENGOSUB1770:RETURNELSE1510
1550 FORI=1TOLEN(A$)¥5:LOCATELX,18+I:PRINTMID$(A$,(I*5)-4,5):NEXT:LY=0:A=I-2:B=0
1560 GOSUB1330:IFBTHENB=ST:GOTO1570ELSEIFSTTHENB=1:LOCATELX-1,19+LY:PRINT" ":LY=
LY+(ST=1ANDLY>0)-(ST=3ANDLY<A):GOSUB1770
1570 LOCATELX-1,19+LY:PRINT">":IFSRTHENGOSUB1770:RETURNELSE1560:'1550-1570コマント゛
1580 W$="15061821Y/N?":GOSUB1220:A$="はいて゛すいいえた゛":LX=17:GOSUB1550:RETURN' <- Y/N
1590 SOUND9,16:U=USR4(4000):FORI=0TO2:SOUND13,0 '1590-1600 ト゛アのおと
1600 FORJ=40+I*30TO1500-(I=2)*500STEP80:U=USR5(J):NEXTJ,I:SOUND9,0:RETURN
1610 U=USR5(2700):SOUND9,16:U=USR4(2500):SOUND13,0:RETURN' <- タ゛メーシ゛のおと
1620 FORI=0TO10:POKE&HEA53+I*2,CY(I):POKE&HEA54+I*2,CX(I):NEXT:RETURN'キャラXYメモリへ
1630 X=23:Y=0:BI=0:DM=0:HK=3:PW=50:DW=0:BA=0'1630-1660 へんすう かきこみ など゛
1640 RESTORE2720:READA$:FORI=0TO10:CX(I)=VAL("&H"+MID$(A$,I*4+1,2)):CY(I)=VAL("&
H"+MID$(A$,I*4+3,2)):IFI>6THENA=VAL(MID$(RIGHT$("000"+BIN$(F(4)),4),11-I,1))=1:C
Y(I)=-(A=0)*CY(I)-A*255
1650 NEXT:IFCY(7)=255THENCY(3)=6:IFF(0)>2THENCY(3)=28:CX(3)=7
1660 IFCY(10)=255THENCX(5)=36:CY(5)=21:GOTO1620ELSE1620
1670 DX=X-(HK=2)+(HK=4):DY=Y+(HK=1)-(HK=3):RETURN' <- ト゛ア&はなすときつかう へんすうセット
1680 M$=M$(L,F(0)):GOSUB1350:RETURN' <- おはなしの時、つかう
1690 SOUND6,31:U=USR4(10000):SOUND7,170:SOUND9,16:SOUND13,0:RETURN' <- カ゛ン!
1700 A=0:FORI=0TO50:GOSUB1690:POKE&HEA9C+37+RND(1)*8+(INT(RND(1)*30)*46),5
1710 GOSUB1300:VDP(7)=A:A=15-A:NEXT:IFX>31ORCX(6)>31THENM$="へちサヘノ#メコスメンテ$$Sシちウヤ#
クワへちウ":GOSUB1350:RETURN1090'1700-1750 テキのヨーサイ ハ゛クハのショリ
1720 M$="タスソクメトウ$":GOSUB1350:FORI=&HEA9CTO&HEFFF
1730 A=PEEK(I):POKEI,A+(A=4)*4:NEXT:GOSUB1300:FORI=0TO2:FORJ=0TO7:VPOKEI*2048+89
68+J,60:NEXTJ,I
1740 M$="ニコヘアテちオクたコアカヌア ヌヨノアホフテメヌアケソテSツフヌテたアナルオケチちケちマコアニコフ゜ユコスちキケちコスキテケヌクヨカヌSコーカノ
ソタちケノネロアスカラノアモヌちロケちケキイニコテ、":GOSUB1350:M$=M$(6,1):GOSUB1350
1750 GOSUB1350:FORII=26TO22STEP-1:CX(5)=II:GOSUB1620:GOSUB1300:NEXT:RETURN
1760 FORI=0TO7:FORJ=0TO2:LOCATE0,I+J*8:PRINTSPC(32);:NEXTJ,I:RETURN' <- カ゛メンクリア
1770 SOUND7,184:SOUND9,16:U=USR4(5000):SOUND13,0' 1740-1750キーにゅうりょくおん
1780 FORZ=0TO1000STEP30:U=USR5(Z):NEXT:SOUND9,16:U=USR5(20):SOUND13,0:RETURN
1790 IFF(4)=15THENRETURN1040ELSERETURN' <- とくていのコマント゛つかえなくする
1800 A$=M$:M$="":FORI=1TOLEN(A$):M$=M$+CHR$(ASC(MID$(A$,I,1))+3):NEXT:RETURN
1810 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ ♥ ENDING ♥ ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1820 M$=M$(7,0):GOSUB1350:FORQ=0TO1:CX(6)=3+Q:CY(6)=18-Q:GOSUB1620:GOSUB1300
1830 FORJ=0TO100:NEXTJ,Q:X=3:Y=19:GOSUB1300:FORQ=0TO4:FORIJ=2TO5
1840 CX(IJ)=1-(IJ>3)*4:CY(IJ)=22-Q+(IJMOD2)*2:GOSUB1620:GOSUB1300:NEXTIJ,Q
1850 FORQ=1TO4:M$=M$(7,Q):GOSUB1350:NEXT:GOSUB1760:M$="スフトノヨアマテテホちミオ゜ケちクヌタちンワ$":
LL=4:LY=10:LZ=31:GOSUB1420:FORI=0TO5000:NEXT
1860 P1$="T120L16OSM10000C4V9CCSCCC4V9CCSCCC4C4C8C8CCC8E4V9EESEEE4V9EESEEE4E4E8E
8EEE8G4V9GGSGGG4V9GGSGGG4G4G8G8GGG8
1870 P2$="OB3V8B3SB12B12B12B3V8B3SB12B12B12O5C6.OC12C12C12C4V9CCCCCCC
1880 SOUND7,184:PLAYP1$,P1$:PLAYP2$,P2$:FORI=-1TO0:I=PLAY(0):NEXT:CLS
1890 LOCATE12,10:PRINT"THE END":GOTO1890
1900 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● チェック2 ●●●ミスのないよう..●●●
1910 RESTORE2720:GY=272:READA$,B$:GOSUB1940:GY=273:READA$,B$:GOSUB1940
1920 C$=A$:RESTORE2240:GY=224:FORI=0TO14:READA$:B$=MID$(C$,I*3+1,3):GY=GY+1:NEXT
1930 RETURN
1940 A=0:B=LEN(A$):FORJ=0TOB¥2-((B+1)MOD2):A=A+VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT:I
FA=VAL("&H"+B$)THENRETURN
1950 BEEP:SCREEN1:PRINT"  LIST";GY*10;"を、しらへ゛よ!":END
1960 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● マシンコ゛ テ゛ータ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1970 DATA 2100203EF0CD4D00233E38BC20F5C92100001100008CD4A00E519CD4D0019CD4D,A58
1980 DATA 00E1233E08BC200521002018E83E28BCC818E2C5D516002E000608293001 1910,8BF
1990 DATA FAD1C1C9016AEA0A673D3D3D021E2ECD33F00B0A5F3D3D3D0216001911 0FEA19,A8F
2000 DATA 116BEA0607C506073A6AEAFE1E30073A69EAFE2E38043E0518017E1223133A69,9E0
2010 DATA EA3C3269EA10E03A69EAD6073269EA3A6AEA3C326AEA0E2709C110C93E0B3283,DB0
2020 DATA EA0153EAED4351EA060BC5ED4B51EA3A6AEA570A03FEFF200303183592C607FE,E9B
2030 DATA 0730F65F2607CD33F03A69EA570A92C600FE0730E40316005F19116BEA19F1F5,CFE
2040 DATA FE0520043E09180830043E0A18023E0877ED4351EAC110B2C9214318116BEA06,980
2050 DATA 07C506070E001ACB3FFE0420010C1A13FE092002C603FE0A20043E1C1806FE0B,806
2060 DATA 281FC661CD4D002381CD4D00D5111F001981CD4D002381CD4D0011E1FF19D118,BB0
2070 DATA 02232310BF0E3209C110B6C923233E0B180A23233E02180423233E045ECD9300,749
2080 DATA 3C235ECD9300C9214D1A060C112000C50608CD4A0019CD4D00B7ED522310F31E,A08
2090 DATA 28B7ED52C110E5C9AFCD9600473E02CD9600B8C0D6015F3E02CD9300C9,DB0
2100 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● G キャラ テ゛ータ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
2110 DATA 0004400002002000FEFEFE00FEFEFE0018FFFFE7E7FFFF187CFED4FAD4AA5400,116E
2120 DATA FE82BAAABA82FE00F8003C0070000E00FBFBFB00BFBFBF00007E424242427E00,E02
2130 DATA 051D3D3F0D0D07FBA0B8BCFCB2B2E2F3F77FFFEFCA0F1F3EFFFF1EF252F2FA7C,1265
2140 DATA 070F0F1015151300E0F0F008A8A8C8001F373321170F1F1FF8ECCC84E8F0F8F8,D5C
2150 DATA E8E8E8E8E8E8E8E8E8E8E8E8E8E8E8E80000000000000003C4219218498423C,10D2
2160 DATA 3870E0C183070E1C3C7ECFCFF3F37E3CAA55AA55AA55AA55FEFEFEFEFEFEFE00,12E3
2170 DATA 9B9B9B9B9B9B9B9BDEDEDEDEDEDEDEDEB499888E8E8866A42020232020C0C0C0,132E
2180 DATA 6080909090806000747474747474747 4F0E0E000F0E0E000F7F7F5F5F4F4F4F4,1418
2190 DATA 50505070B0B0B05040404070A0A0A0404050505050507050F040404040704040F0,D20
2200 DATA F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0,1E00
2210 DATA F7F7F7F7F7F7F7F77474747474747474445577FFFF775544F5F50505F5F50505,135E
2220 DATA F0FCF2F3F3F2FCF0F0606F8F80909090608090B0A0908060F0F0F0F040507070,1580
2230 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● マッフ゜ テ゛ータ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
2240 DATA 38ED8616D0056DB6F1C00A0011DDB6DB6B76DB6DB000000000005A0622C028B7424E309
2250 DATA 38C1241681456DB6F100042002DDB1C4EB76DB6DB00006C0005DB63AC16DB74B2626C
2260 DATA 3B6D8E140A056DB6F6005A0002DDB1D8EB71249DB00186006DA2F03AD56DB74B66B0C
2270 DATA 24924E005028000000005004005DB1D8EB71249DB6C1B6D860507636D56EDB4966261
2280 DATA DB6DB6DB6180000000005100005DB7D8EDB1249DB6C0061800524E76D49527126624D
2290 DATA 00400000000000000000005004805D89C693B1249DB6C0360002D186B6D56EDB1DB6D21
2300 DATA 00400000000000000002D000105D8EC493B1249276D80000B6EDB1B6C16E249249389
2310 DATA 00400000000000000028100005B89C493B1C76C713C0005A09B8849016E3B6DB6271
2320 DATA 004000000000000000016C004140BB5C493B1C7124E3B0005031D8DB6BB6E38924E271
2330 DATA 6D86D86C001B61860016880 4004B89C49271C49A4927002D60B275B6BB6E24ED8E389
2340 DATA 01861800301861 8600B681000205B1DB6C71C4D74927002807E05DB6BBB6389D8E269
2350 DATA 6D86186C30C0618600A2D140000B89DB1271D89A49B7002818ED82480B893B1C4E271
2360 DATA 018618003000600005A02020028B8EDB1DB1D89249AF0028CC82EDB6DB8E271276B89
2370 DATA 6D86D86DB00301862D005A00800B89271271D89C73AF016EC490EDDB6D8E276DB6DB6
2380 DATA DB6DB6C00018000028000A20105BA63B6D09DB6DB6BB01462312E400004E249249849
2390 '●●●●●●●●●●● メッセーシ゛ テ゛ータ ●●うちこみす゛らくてコ゛メン●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
●●(チハ゛ケン キミツシ キタコヤス6-7-18あてにテーフ゜おくってくれたらタ゛ヒ゛ンク゛してあけ゛る。きっても、と゛うふうしてほしい!)●●●●●●
2400 DATA クンヘ#スフサノフクカテち、スフサノノネたケルカケSエネテ=・ソアサロアカフムコーカケちムソオ、ツンノマヒフソーカロヨテフモテオヲ
2410 DATA カヤ#ソちナヘオメ゜ン゜ンヘアナルオチたソウセケちソニワヌステちSムサヌカフムカスカノセオコたこちコテサノケちエロ
2420 DATA ツスフラナレヘ゜ソフヤタユ#ロたテちホユキネソちトノソアモイケネオノスフサノホコ゜テセネシンヘちSホユウス゛タヲオイニコテフテち
2430 DATA ツスこちテちアコモフルカコーカウフヤケ゛ロノSコモノアホユウタヲオテちソアラナレテクソニムソフテちケちィィU、テフヤ$
2440 DATA ライニサン$E、ツカケ$タメたS$こち゛#スンウ#ヨイニオサケちオオSメタち゛ン゜ンフ#ネケメウ#セケちチ$Sタちオマちたメキノ
2450 DATA ゜ン゜ンフマちテオケちセコノニコフコトミヌソーイヘコナソSヌちスケニちコッたマウウヘイニウヘタちSヌオナレヌヌヨノスカヌちカタワウちオオE
2460 DATA ヨカ#コモテちシノソケテルンヲヨフヘ#オネオフテちSニコヘナルオ#マちソちウオフワE、E
2470 DATA ィィィィE、エネテネレニちコワ$E、ロたテちホユウ#ホヌソちトソニムソオ$コテオソニワチち$E
2480 DATA マフ゜ヌたムカケィィSカヤ#ニち゛スケレ#コテミ#オサヌ#ホヌロフ#ソちオせたケち#オワ、ツフホヌノ#スンウ#モチワたテちE
2490 DATA ヘラサ#ホィィSヤB#ライテソちったケル$$$E
2500 DATA ネたテちルィィE、ヌちカテニユウモテオネラナノ#ホユウテタシテちチワ゛シケちネオE、サツヤ#ニユウヘ#ニコフネケメケネたケノ#コメイニワフノ
2510 DATA クカヘ#ネノケたケちキニたテちE、ネケメフ#マちテオケちレンティィSヌちニユウノヘ#ケたシウヒウスラテち゛ウネ#スフルツコた$E
2520 DATA ニコウ#テクソテたテちネィ#スラナ$$Sヘラサ#クカノ#ナテキニラン$E
2530 DATA E,E,エネテヘ#゛ン゜ンフ#ネケメこちタヒイS゛テソヘ#ニコウ#テクソノニちテ#マちテオフ#ホヌロニちタSムケフネケメヘ#ラレンニソオメ
ソテ
2540 DATA"スイケレモネモミオサヌ#ヘオコアケちエロ#ツスノ゛テソテトフコッたマウケちエロメタSヌちエへちたスちウヘ・:56:936ヮSクサフムカノヘ
2550 DATA マちコケちエロメタS゛テソノヘヨカ#ニコウテクタテちシフトケレヘ#エロメチたSエネテホホニち#ホユウ#タワヲホテちソニサテちセオE
2560 DATA カキフラナヘ#エンこち#ケヤソヘ#コモフルカネ#ロイヘつネラナテちイテたテちE、ヌちカテちイテケネ#スフシちウヤSヴちケオヨル゛ソサヒ$E
2570 DATA E,E,E,ククカィィエたテヘ#オヨたウ#ヨイニクワ、Sツンヘ#エオナケレフ#エイチウソちテちSコモノヘ#ラナレフニケレ#ホユウテタシテち
ソ
2580 DATA スフソメフヨフウ#メヨイニサンワヌ#コテオケちケシレンニクワツちSコモノスフ・マウワタエウメウヲウ#ラ゛カSネケネケコモノ#ノエオツカテち
2590 DATA"ヘネソヘケ゛ワケち'*:;2:ケちナスちカフアナオたサワタニウソちノアヌワホアウソニサンテケネBE",スンニちススヨアソタちケニヲ゛#$$
$E
2600 DATA E,E,E,ルサススメニち#スンテヨたテちテちSヨソコモケちススフカウ#テクソニサンテレ#゛カフ#ヌちエへちたスちウクソキニラワチち#ミミ
イE
2610 DATA カミミ#メソちニちスズフカウテクテヌヘ#クンヨ#ネキメケレススノオワフヲケちオラノネイニテたテち、ラサツサヌちクロ#゛カラフへちたスちウウ
2620 DATA クソキワツちS・733くく;4ツテち#クンヘ#セコノノシちヌサテちE
2630 DATA テちンィBSテタシノコニサンテフBSエネテー・タメたケちオ゛オ゛チナユオソニワ#ホヌヘネオたテちS#ヘラサ#スヌウ#ニちワたテち$$ヲE
2640 DATA ホユー゛テソウァテタシニサンニ#エロケちヌカ$Sムたヌノアネたヌアクンオウオイテレ#オオフケィィィ、
2650 DATA カ゛アエネテネヌちオシケちソニワソちッネオSヨヌちイテレタサちノアコタちフニエニソニエシウソ゛、E,E,E,E
2660 DATA クカーコモフクケシちこち#ヌテミオ゛ネケオケちヌヲちイニコテ$E、ヨソルケイテレ#スンケレセコタちウイヲ#スフトノオニ#サンメチたケB
2670 DATA モた#ネ#エネテケち#スフ#ソヌちカッソノ#ネイニサンワ#ヌヌウ#コテオ#ソニワフ#ニち$$E
2680 DATA エネテーミちナノ#クンヘネマヒ#ソーウロ#ソアサロアカフ#ムコーカ#ケ゛イテスヌテちソSスフトノ#ツカ#ネケちサ#オワナヨロへ#ネオ
2690 DATA テちケレヲ#ネイニ#ミちナノ#オサセコラ#エコヨ#ネオフE、クカーソヌちカツォノ#ネイニ#サンワ#BSエネテーオオニちタヲヨ$E
2700 DATA クカーツンケレ#゛ソケレフテフモソちッケち#゛ソフヤタユ#ロたテちフ#ユたヌちカウ#モニムソオ、Sツソニオナケ#゛ソフエヌフ#ククオウ#ホコ
ナオニちサン、E
2710 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● サ゛ヒョウ ショキチ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
2720 DATA 0211001D071514FF0200290D270114061E1D1F1D2A05,27F
2730 DATA DB6E79F27D28D39C44B92995929DB7CA5CBDD2CEFEADD,DA4
2740 '●● おつかれさま !! runするまえに、セーフ゛しよう !! ●●●テ゛サ゛イン&フ゜ロク゛ラムーT.中はら テストフ゜レイーコカ゛くん●●
2750 WIDTH30:A=USR1(0):END
```


★うわさによると影さんのプリペイド・カード類は、バグッていて何度も使えてしまうという。(神奈川県横浜市・もぐら中村寺14才)……【影：逆に一度も使ってないのに、残りの利用数が0になっていることもある。】

MSX2/MSX2＋用



2人用バスケット・ゲーム

FREE BASKET BALL

中村　堅一

入力方法

まずはじめに，MSX2（VRAM 64KもOK！），ジョイカード等を一つ用意します。それからリストを全て普通に入力し，ジョイカードを2のほうにさしてください。それが終わったらRUNします。35秒ぐらい待つと横からタイトルがスライドしてきてゲームの準備が完了します。

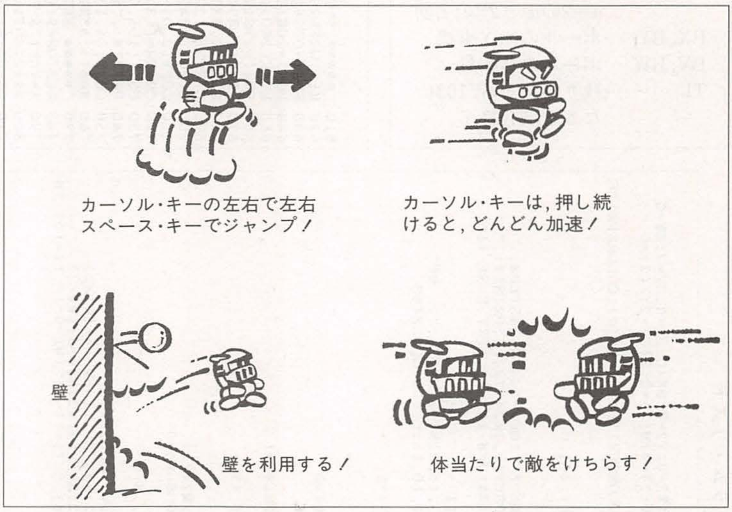
遊びかた

はじめに〝1P NAME？〟と表示されていますから6文字ぴったり名前をキーボードから打ってください。まちがえたらカーソル・キーの左を押せば1文字分消せます。2プレイヤーも同様に行なってください，すると画面が変わり，試合開始となります。

青いほうが1P，赤いほうが2Pで，それぞれの上にある赤い丸は，それぞれのゴール，中央でバウンドしているのがボールです。そして，TIME内にそのボールを相手のゴールにたくさんぶつけて，得点を多く入れたほうの勝ちとなります。しかし，TIMEがなくなっても同点のときは，そのまま試合が続行され，どちらかが得点を入れると同時に試合が終了します（自分の動かしかたなどは第1図を参考に！）。

プログラムについて

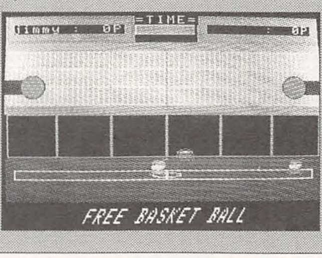
スプライトの形を作っていると



《第1図》操作方法



▲《写真1》ゲーム・スタート!! 2人用バスケット・ゲームです



▼《写真2》ドリブルやジャンプ・シュートなどのテクニックを使おう



▲《写真3》TIMEがなくなるまでに多く得点したほうが勝ち

★方眼紙を手にすると，スペシャルフラッグを書くぼくは，ナムコファンでしょうか？（大阪府東大阪市・ニンジャダライアス16才）……【影：方眼紙というと，ハルクホーガンを思いだす私はプロレス・ファンでしょうか？】

ころが少々複雑(ふくざつ)です。これは，8×16分のスプライトの形を作り，それと対称(たいしょう)なものも作り，それぞれを文字変数に入れます。こうしてできた8×16の形を組み合わせて16×16のスプライトの形を作っているのです。こうすると，自分の左右の向きや，左右対称のスプライトならデータは約半分ですむわけです。

《第1表》変 数 表

X1, Y1……1PのX，Y座標
V1, W1……1Pの移動量
J1…………1Pがジャンプ中か，そうでないか
M1…………1Pのスプライト番号
P1…………1Pの得点
以上の変数は，後ろについている"1"が"2"になるとすべて2Pの変数となります
N$(n)……n＝1のとき1Pの，n＝2のとき2Pの名前
BX, BY……ボールのX, Y座標
BV, BW……ボールの移動量
TI…………残りのタイム，103になると試合終了

FREE BASKET BALLのプログラム・リスト

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN5,2,0:CLEAR400:GOTO620
20 CLEAR:DEFINTA-Z:V1=0:V2=0:W1=0:W2=0:X1=0:Y1=0:X2=0:Y2=0:BX=0:BY=0:BV=0:BW=0
30 J1=0:J2=0:Z=0:T=0:S(3)=1:S(7)=-1:TI=0:M(0)=4:M(1)=4:M(2)=0:Z(0)=2:Z(2)=0
40 GOSUB840:OPEN"GRP:"AS#1
50 COLORSPRITE$(0)=C$(0):COLORSPRITE$(1)=C$(1):COLORSPRITE$(2)=C$(0):COLORSPRITE
$(3)=C$(3):COLORSPRITE$(4)=C$(2)
60 '●●●●● TITLE&START ●●●●●●
70 FORI=255TO65STEP-6:COPY(61,175)-(200,191),1TO(I,40),0
80 NEXTI:N$(1)="":N$(2)="":P1=0:P2=0
90 I$=INKEY$:IF I$<>"" THEN 90
100 FORI=1TO2:PSET(72,I*24+64),1:PRINT#1,I;"P NAME ?":FORJ=144TO184STEP8
110 I$=INKEY$:IF I$=CHR$(29)ANDJ>144 THEN J=J-8:PSET(J,I*24+72),1:PRINT#1," "
120 IF I$>=" " THEN PSET(J,I*24+72),1:PRINT#1,I$:A$(J/8-18)=I$:NEXT ELSE 110
130 GOSUB500:FORJ=0TO5:N$(I)=N$(I)+A$(J):NEXTJ,I
140 FORI=0TO255:COPY(I,0)-(I,212),1TO(I,0),0:NEXTI
150 PSET(8,8),1:PRINT#1,N$(1);":   OP":PSET(160,8),1:PRINT#1,N$(2);":   OP"
160 TI=151:LINE(104,8)-(151,16),15,B:PAINT(105,9),10,15:L=600:GOSUB460
170 '●●●●● GAME ●●●●●●●●●●●●
180 X1=16:Y1=128:X2=224:Y2=128:W1=15:W2=15:V1=0:V2=0
190 J1=0:J2=0:BX=120:BY=60:BV=0:BW=0
200 '●●●●● MAIN ●●●●●●●●●●●●
210 S=STICK(0):V1=V1+S(S):M1=M(S(S)+1):X1=X1+V1
220 IF X1<8ORX1>239 THEN V1=-.8*V1:X1=X1+V1:GOSUB490
230 IF W1<12 THEN W1=W1+1:Y1=Y1+W1 ELSE J1=0
240 IF STRIG(0)ANDJ1=0 THEN J1=1:W1=-13
250 PUTSPRITE0,(X1,Y1),,M1+Z:PUTSPRITE1,(X1,Y1),,M1+Z+1
260 S=STICK(2):V2=V2+S(S):M2=M(S(S)+1):X2=X2+V2
270 IF X2<8ORX2>239 THEN V2=-.8*V2:X2=X2+V2:GOSUB 490
280 IF W2<12 THEN W2=W2+1:Y2=Y2+W2 ELSE J2=0
290 IF STRIG(2)ANDJ2=0 THEN J2=1:W2=-13
300 PUTSPRITE2,(X2,Y2),,M2+Z:PUTSPRITE3,(X2,Y2),,M2+Z+1
310 IF BX<8ORBX>239 THEN BV=-SGN(BX-50)*ABS(BV):GOSUB480
320 IF BY>127 THEN BW=-.8*BW:BY=128
330 BX=BX+BV:BW=BW+1:BY=BY+BW:PUTSPRITE4,(BX,BY),,8
340 IF POINT(BX+8,BY+8)=9 THEN 410
350 IF ABS(X1-X2)<15ANDABS(Y1-Y2)<16 THEN SWAPV1,V2:GOSUB490
360 IF ABS(X1-BX)<15ANDABS(Y1-BY)<16 THEN BV=BV/2:SWAPBV,V1:BW=-6+(W1/2)
370 IF ABS(X2-BX)<15ANDABS(Y2-BY)<16 THEN BV=BV/2:SWAPBV,V2:BW=-6+(W2/2)
380 IF TIME>200 THEN COPY(0,203)-(0,212),0TO(TI,8),0:TI=TI-1:TIME=0:IF TI=103 TH
EN IF P1<>P2 THEN 530 ELSE TI=TI+1
390 Z=Z(Z):GOTO 210
400 '●●●●● GET POINT ●●●●●●●
410 GOSUB500:IF BX<50 THEN P2=P2+1 ELSE P1=P1+1
420 PSET(64,8),1:PRINT#1,USING"###";P1:PSET(216,8),1
430 PRINT#1,USING"###";P2
440 L=100:GOSUB460:GOTO 180
450 '●●●●● SOUND ●●●●●●●●●●●
460 SOUND0,100:SOUND1,0:SOUND2,70:SOUND3,0:SOUND8,15:SOUND9,15
470 FORI=0TOL:NEXTI:SOUND8,0:SOUND9,0:RETURN
480 SOUND0,100:SOUND1,0:SOUND8,16:SOUND12,30:SOUND13,0:RETURN
490 SOUND0,0:SOUND1,6:SOUND8,16:SOUND12,30:SOUND13,0:RETURN
500 FORK=15TO8STEP-1:FORL=0TO250STEP20:SOUND0,L:SOUND1,0
510 SOUND8,K:NEXTL,K:SOUND8,0:RETURN
520 '●●●●● GAME SET ●●●●●●●●
530 L=150:GOSUB460:L=600:GOSUB460:PUTSPRITE0,(111,128),,0:PUTSPRITE1,(111,128),,
1
540 PUTSPRITE2,(129,128),,4:PUTSPRITE3,(129,128),,5:PUTSPRITE4,(0,229)
550 COLOR1,15:LINE(56,64)-(200,88),4,B:IF P1>P2 THEN P=1 ELSE P=2
560 PAINT(65,65),15,4:PSET(63,73),15:PRINT#1,N$(P);" is winner.":COLOR15,1
570 FORI=0TO5:FORJ=9TO10:PUTSPRITE5,(120,129),10,J
580 FORK=0TO400:NEXTK,J,I:FORI=0TO5000:NEXT I
590 FORI=0TO5:PUTSPRITEI,(0,229):NEXTI:FORI=0TO128
600 LINE(I+127,0)-(I+127,212),1:LINE(128-I,0)-(128-I,212),1:NEXTI:GOTO 70
610 '●●●●● ｸﾞﾗﾌｨｯｸ ●●●●●●●●●
620 RESTORE890:DIM C(1353):SETPAGE0,1:OPEN"GRP:"AS#1
630 FORI=0TO6:READA,B,C,D,E:LINE(A,B)-(C,D),E,BF:NEXTI
640 FORI=200TO236STEP4:LINE(I,0)-(I+4,48),15,B:NEXTI
650 LINE(200,16)-(240,32),15,B
660 FORI=2TO127STEP42:COPY(200,0)-(240,48),1TO(I,32),1
670 LINE(I,89)-(I+41,127),4,B:NEXTI
680 LINE(0,88)-(128,88),5:LINE(8,140)-(127,148),15,B
690 CIRCLE(127,144),10,15,,,2:LINE(0,58)-(24,70),12,BF
700 CIRCLE(24,64),10,6:PAINT(24,64),9,6
710 COPY(0,0)-(127,168),1TOC:COPYC,1TO(255,0),1
720 COLOR=(13,1,0,3):COLOR=(8,4,3,0):COLOR=(11,7,7,7)
730 PSET(105,0),1:PRINT#1,"=TIME=":PSET(65,183):A=0:B=69
740 PRINT#1,"FREE BASKET BALL":FORI=183TO190:FORJ=0TO1
750 COPY(65,I)-(195,I),1TO(B,A+175),1
760 A=A+1:NEXTJ:B=B-1:NEXTI:SETPAGE0,0:CLEAR:DIMS$(21)
770 '●●●●● SET SPRITE ●●●●●●
780 RESTORE910:FORI=0TO20STEP2:READA$:FORJ=1TO32STEP2
790 A=VAL("&H"+MID$(A$,J,2)):S$(I)=S$(I)+CHR$(A)
800 B$=RIGHT$("00000000"+BIN$(A),8):FORK=8TO1STEP-1
810 C$=C$+MID$(B$,K,1):NEXTK:S$(I+1)=S$(I+1)+CHR$(VAL("&B"+C$)):C$="":NEXT J,I
820 FORI=0TO10:READA,B:SPRITE$(I)=S$(A)+S$(B):NEXT I:GOTO20
830 '●●●●● SET S.COLRR ●●●●●
840 RESTORE980:FORI=0TO3STEP2:READA$,B$:FORJ=1TO16
850 C$(I)=C$(I)+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,J,1)))
860 C$(I+1)=C$(I+1)+CHR$(VAL("&H4"+MID$(B$,J,1))):NEXTJ,I
870 RETURN
880 '●●●●● DATA ●●●●●●●●●●●●●
890 DATA 0,0,255,212,1,0,24,128,87,14,0,88,128,127,13,0,128,128,168,8,200,0,240,
48,7
900 DATA 0,0,103,24,4,3,3,100,21,5
910 DATA 000000000B0B1F1F1F01070F0F000307,0F70C0008080F8F0C080C0C08000D0D0
920 DATA 00070F1F00001F151F0E1810100F0000,008038FC7C7CFC7CF870383878F00000
930 DATA 00000000000B0B1F1F1F010303412010,030C70C0008080F8F0C080C0E0C20408
940 DATA 0000070F1F00001F151F0E1C1C1E0F00,00008038FC7C7CFC7CF870381838F000
950 DATA 00030C132F2F5F5F5F5F2F2F130C0300,00000000000000001F1F1E0000000000
960 DATA 0000000000000000383E1F0700000000,3,1,7,5,11,9,15,13,0,2,4,6
970 DATA 8,10,12,14,16,17,18,19,20,21
980 DATA AAAAAAAAAAAAAAAA,5555545555555555,CC22F2C222C2CCCC,9999969999999999
981 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
982 '●( FREE BASKET BALL ) ●
983 '● S63.12.22  BY K.N.  ●
984 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
```


★BM特選プログラム・コーナーでは，実用プログラムでもよろしゅうございますか？…（静岡県浜松市・谷口良二14才）……【編：今月からランダム，実用コーナーが復活しました。みなさんからの投稿を待ってまーす。】

MSX2/MSX2+用

子ギツネにさくらんぼをあげよう!!



コンコンランド

めぞん一刻

お 話

子ギツネのコン太が腹をすかして泣いています。あなたは母ギツネとなって子ギツネのためにさくらんぼを捜(さが)しに行くことにしました。

遊びかた

母ギツネをカーソル・キーで動かして子ギツネのところまでさくらんぼを運びます。さくらんぼは1度に1個しか動かせません。また，冬はさくらんぼは1度押すと何か物にぶつかるまで進みます。もう手がつけられなくなったらスペース・キーを押してください。そのランドのはじめにもどります。

★

プログラム

このゲームはスクリーン5のモードでページを3ページ使っています(このためVRAM128Kが必要になります)。これは画面に見えているのがページ0でページ1にはキャラクターを，ページ2にはマップを書き込み，それぞれページ1，2に書いた物をコピー文でページ0に表示しています。

その他

汚(きたな)いプログラムでごめんなさい。気がつくとずいぶん長くなってしまいました。重ねてごめんなさい。

ゲームの難度(なんど)はかなり低くしたつもりです，面も10面までなのでマップさえ書けばわりと簡単に解けると思います。

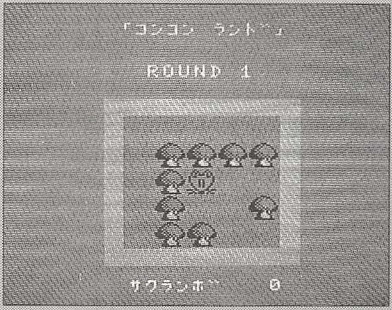
このゲームはベーマガへのカムバック第1弾です。よろしく。

CHECKER FLAG

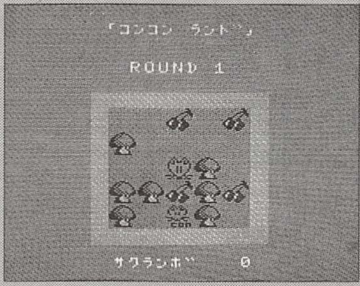
DrD：うん，このゲームはおもしろい。それに美しい。そして何よりも感動したことは，プログラムが良くまとまっていてどこで何をやっているかが良くわかる。な，影君。

影：あ，はい。「サクランボをウゴカス」でサクランボを動かしていることが，わかります。

Dr.D：そのとおりじゃよ。うん。



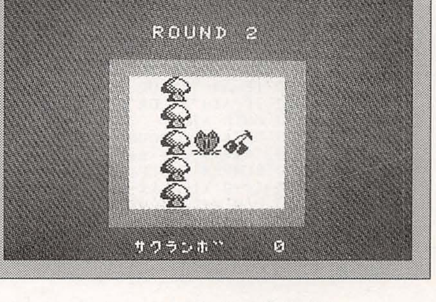
▲《写真1》ゲーム・スタート!! 4方向スクロールのパズルゲームです



◀《写真2》このように子ギツネにサクランボをあたえていきます



▶《写真3》決められた数のサクランボをあげればラウンド・クリア



▼《写真4》2面は冬の面。サクランボは一度押すと何かに当たるまで止まらない

★友人のWという男は，社会の時間にかっこつけてひざを組もうとして，先生の顔をけった強者です。(福岡県大野城市・受験番号178 15才)……【影：ひざを組もうとして人の顔をけるなんて私と同じく足の長い人だな？】

コンコンランドのプログラム・リスト

```
10 GOTO 930
20 '●●●●● MAIN ●●●●●●●●●●●
30 '——— ｷﾂﾈ ｳｺﾞｶｽ 1 ———
40 S=STICK(0):ST=STRIG(0)
50 IF ST<>0 THEN PLAY"V14O2A3G7F6E6D3","C1","B1":GO=0:LINE(80,80)-(160,160),1,BF
:GOSUB 1230
60 IF S=0 THEN 40
70 X1=X:Y1=Y:XX=X/16+2:YY=Y/16+2
80 '——— ﾊﾝﾃｲ ———
90 FOR I=0 TO 1
100 XX=XX+(S=7)-(S=3)
110 YY=YY+(S=1)-(S=5)
120 IF V(XX,YY) THEN 40
130 FOR H=1 TO 6
140 IF XX*16-32=P(H) AND YY*16-32=R(H) THEN IF I=0 THEN NEXT I ELSE 40 ELSE NEXT
 H
150 '——— ｷﾂﾈ ｳｺﾞｶｽ 2 ———
160 X=X+((S=7)-(S=3))*8
170 Y=Y+((S=1)-(S=5))*8
180 '——— ｻｸﾗﾝﾎﾞ & ｷﾂﾈ ﾊﾝﾃｲ ———
190 FOR F=1 TO 6
200 IF ABS(X-P(F))<16 AND ABS(Y-R(F))<16 THEN GF=1 ELSE NEXT:GOTO 280
210 '——— ｻｸﾗﾝﾎﾞ ｳｺﾞｶｽ ———
220 SU=8:GOSUB 700
230 '——— ｺｷﾞﾂﾈ & ｻｸﾗﾝﾎﾞ ﾊﾝﾃｲ ———
240 IF P(F)=P(0) AND R(F)=R(0) THEN ELSE 280
250 COPY(40,1)-(55,16),1 TO (P(0),R(0)),2
260 GOTO 600
270 '——— ﾏｯﾌﾟ & ｷﾂﾈ ﾋｮｳｼﾞ (PAGE 0) ———
280 GOSUB 660
290 '——— ｷﾂﾈ ｳｺﾞｶｽ 3 ———
300 IF X=X1 AND Y=Y1 THEN 40
310 IF ABS(X-X1)<16 AND ABS(Y-Y1)<16 THEN 160
320 IF GF=0 OR CO=1 THEN 40
330 '——— ｻｸﾗﾝﾎﾞ ｽﾍﾞﾗｽ SUB ———
340 '——— ﾊﾝﾃｲ ｻｸﾗﾝﾎﾞ ———
350 PA=P(F):PA=PA+((S=7)-(S=3))*16
360 RA=R(F):RA=RA+((S=1)-(S=5))*16
370 FOR H=1 TO 6
380 IF F=H THEN NEXT:GOTO 410
390 IF (PA=P(H) AND RA=R(H)) OR V(PA/16+2,RA/16+2) THEN GF=0:GOTO 40 ELSE NEXT
400 '——— ｺｷﾞﾂﾈ & ｻｸﾗﾝﾎﾞ ﾊﾝﾃｲ ———
410 IF PA=P(0) AND RA=R(0) THEN ELSE 450
420 COPY(0,20)-(15,35),1 TO (P(F),R(F)),2
430 GOTO 600
440 '——— ｻｸﾗﾝﾎﾞ ｽﾍﾞﾗｽ 2 ———
450 SU=16:GOSUB 700
460 GOSUB 660
470 GOTO 350
480 '——— NEXT ROUND ———
490 LINE(80,80)-(160,160),1,BF
500 RESTORE 570:GO=0:GF=0:RO=RO+1
510 IF RO=11 THEN 760
520 FOR ZZ=0 TO 9:READ ZZ$:ZA=VAL("&H"+ZZ$)
530 PSET(81+(ZZ*8),100):PRINT #1,CHR$(ZA)
540 PSET(110,120):PRINT #1,RO
550 NEXT
560 GOSUB 1230
570 DATA 4E,45,58,54,20,52,4F,55,4E,44
580 '——— SUB ———
590 '——— ｻｸﾗﾝﾎﾞ ﾉ ｶｽﾞ ———
600 GO=GO+1
610 PSET(148,180):PRINT #1,GO
620 IF GO=3 THEN 490
630 GOSUB 660
640 P(F)=0:R(F)=0:GF=0:GOTO 40
650 '——— ﾏｯﾌﾟ & ｷﾂﾈ ﾋｮｳｼﾞ SUB ———
660 COPY(X-32,Y-32)-(X+47,Y+47),2 TO (80,80),0
670 COPY(20,1)-(35,16),1 TO (112,112),0
680 RETURN
690 '——— ｻｸﾗﾝﾎﾞ ｳｺﾞｶｽ ———
700 COPY(0,20)-(15,35),1 TO (P(F),R(F)),2
710 P(F)=P(F)+((S=7)-(S=3))*SU
720 R(F)=R(F)+((S=1)-(S=5))*SU
730 COPY(60,1)-(75,16),1 TO (P(F),R(F)),2
740 RETURN
750 '——— GAME END ———
760 RESTORE 910
770 FOR J=0 TO 2:READ A$:CLS
780 FOR I=0 TO 7
790 COLOR=(2,I,I,I):COLOR 2
800 PSET(60,100):PRINT #1,A$
810 FOR K=0 TO 150
820 NEXT K,I
830 FOR L=0 TO 900
840 NEXT L,J:COLOR 15:SCREEN 1
850 LOCATE 7,10:PRINT"TRY AGAIN ?"
860 LOCATE 10,12:PRINT"(Y/N)"
870 A$=INKEY$:IF A$<>"" THEN ELSE 870
880 IF A$="Y" OR A$="y" THEN RUN
890 IF A$="N" OR A$="n" THEN END
900 GOTO 870
910 DATA ALL ROUND CLEAR,CONGRATULATIONS!,MAISON IKKOKU
920 '●●●●● ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ●●●●●●●●●●●
930 SCREEN 5:DEFINT A-Z:OPEN "GRP:" AS#1:CO=0
940 X1=0:Y1=0:XX=0:YY=0:RO=1:GO=0:GF=0:F=0:CO=0
950 DIM M$(15),V(14,12),WR$(234)
960 '——— ﾀｲﾄﾙ ———
```


★つぐ美さん，あなたならどっちを選ぶ？頭が影さんになるのと，顔が影さんになるのでは。(福岡県浮羽郡・小塩清一郎16才)……【つぐ美：どっちもイヤよ!!影：ということは顔と頭両方私のほうがいいってことだよね！】

```
970 FOR I=0 TO 7
980 COLOR=(2,I,I,I):COLOR 2
990 PSET(80,80):PRINT #1,"｢ｺﾝｺﾝ ﾗﾝﾄﾞ｣"
1000 PSET(88,190):PRINT #1,"20秒 ﾏｯﾃﾈ!"
1010 FOR J=0 TO 200:NEXT J,I:COLOR 15
1020 '——— SET COLOR ———
1030 RESTORE 1070
1040 FOR I=1 TO 7
1050 FOR J=1 TO 3:READ A(J):NEXT J
1060 COLOR=(I,A(1),A(2),A(3)):NEXT I
1070 DATA 0,0,0, 7,7,7, 0,3,0, 5,5,0, 1,6,1, 7,5,1, 4,1,1
1080 '——— SET CHARA (PAGE 1) ———
1090 SET PAGE 0,1:CLS
1100 LINE(0,0)-(76,16),5,BF
1110 RESTORE 1500
1120 FOR J=1 TO 15
1130 FOR O=0 TO 60 STEP 20:READ A$
1140 FOR I=1 TO 15
1150 PSET(O+I-1,J),VAL("&H"+MID$(A$,I,1))
1160 NEXT I,O,J
1170 LINE(0,20)-(15,35),5,BF
1180 '——— SET DATA ———
1190 RESTORE 1200:FOR I=0 TO 15:READ M$(I):NEXT:GOSUB 1230
1200 DATA 0000,0001,0010,0011,0100,0101,0110,0111
1210 DATA 1000,1001,1010,1011,1100,1101,1110,1111
1220 '——— SET ROUND (PAGE 2) ———
1230 RESTORE 1670:IF RO=1 THEN 1250
1240 FOR WR=1 TO RO*26-26:READ WR$(WR):NEXT
1250 SET PAGE 0,2:CLS
1260 FOR XI=3 TO 14
1270 FOR YI=3 TO 12
1280 V(XI,YI)=0:NEXT YI,XI
1290 LINE(0,0)-(224,192),5,BF
1300 FOR I=16 TO 160 STEP 16:READ A$
1310 FOR J=1 TO 3:B=VAL("&H"+MID$(A$,J,1))
1320 FOR K=1 TO 4:KX=K*16+(J-1)*64
1330 IF MID$(M$(B),K,1)="1" THEN V(K+J*4-3+1,I/16+1+1)=1:COPY(0,1)-(15,16),1 TO
(KX,I),2 ELSE COPY(0,20)-(15,35),1 TO (KX,I),2
1340 NEXT K,J,I
1350 READ X,Y
1360 FOR I=0 TO 6:READ P(I),R(I)
1370 COPY(60,1)-(75,16),1 TO (P(I),R(I)),2:NEXT
1380 COPY(40,1)-(55,16),1 TO (P(0),R(0)),2
1390 SET PAGE 0,0:CLS
1400 PSET(78,25):PRINT #1,"｢ｺﾝｺﾝ ﾗﾝﾄﾞ｣"
1410 PSET(92,50):PRINT #1,"ROUND";RO
1420 PSET(83,180):PRINT #1,"ｻｸﾗﾝﾎﾞ"
1430 PSET(155,180):PRINT #1,"0"
1440 LINE(70,70)-(170,170),6,BF
1450 CO=(RO MOD 2)
1460 IF CO THEN C1=1:C2=6:C3=1 ELSE C1=6:C2=7:C3=7
1470 COLOR=(5,C1,C2,C3)
1480 RETURN 280
1490 '——— DATA (CHARA) ———
1500 DATA 555555111555555,555515555515555,555515551555555,555555555551155
1510 DATA 555511535115555,555141555141555,555141514155555,555555555555115
1520 DATA 555135355551555,551414151414155,551414141415555,555555555511115
1530 DATA 551353555555155,551414111414155,514114441141555,555555551155111
1540 DATA 513535555555515,514114444411415,514444444441555,555555515551511
1550 DATA 513353555555515,514444444444415,514441414441555,555555155515551
1560 DATA 133535355555551,514444151444415,551441414415555,555111555155555
1570 DATA 133353535355531,514444141444415,555444444455555,551771551155555
1580 DATA 133335353535331,551444141444155,111144444111155,517277157715555
1590 DATA 511111116161115,551444141444155,555114141155555,172777712771555
1600 DATA 555551166161555,555144141441555,511551115511555,172777727777155
1610 DATA 555511666615555,555514444415555,555555555555555,517777127777155
1620 DATA 555511666661555,111511444115111,555111511151115,551771577771555
1630 DATA 555111166661555,555155111551555,555155515151515,555115517715555
1640 DATA 555111111111155,511515111515115,555111511151515,555555551155555
1650 '——— DATA (ROUND) ———
1660 '♦♦♦♦♦ ROUND 1 ♦♦♦♦♦
1670 DATA FFF,809,9A1,CBD,801,D43,809,869,BC9,E7F
1680 DATA 32,32,128,144, 128,80,160,80,160,128,48,112,128,112,96,48
1690 '♦♦♦♦♦ ROUND 2 ♦♦♦♦♦
1700 DATA FFF,801,801,801,803,801,801,801,809,FFF
1710 DATA 32,80,160,144, 144,64,160,64,48,80,144,128,160,112,112,112
1720 '♦♦♦♦♦ ROUND 3 ♦♦♦♦♦
1730 DATA FFE,803,BE9,B0D,BFD,A21,A0F,808,E08,3F8
1740 DATA 64,112,112,144, 160,96,96,112,112,112,112,128,128,128,80,144
1750 '♦♦♦♦♦ ROUND 4 ♦♦♦♦♦
1760 DATA FFF,801,801,841,801,801,801,801,801,FFF
1770 DATA 144,96,160,96, 48,32,48,64,144,80,176,96,48,112,96,112
1780 '♦♦♦♦♦ ROUND 5 ♦♦♦♦♦
1790 DATA FC0,878,808,A28,8A8,A08,F68,108,1F8,000
1800 DATA 32,48,64,64, 64,32,64,48,32,64,48,80,96,80,80,96
1810 '♦♦♦♦♦ ROUND 6 ♦♦♦♦♦
1820 DATA 7C0,57C,404,454,C54,854,C54,454,404,7FC
1830 DATA 32,96,64,48, 64,64,64,80,64,96,64,112,64,128,112,144
1840 '♦♦♦♦♦ ROUND 7 ♦♦♦♦♦
1850 DATA FFE,802,AAA,802,AEA,802,AAA,802,FFE,000
1860 DATA 64,80,128,80, 128,32,144,32,96,48,128,64,128,96,144,96
1870 '♦♦♦♦♦ ROUND 8 ♦♦♦♦♦
1880 DATA 7FF,401,405,511,C15,815,9F5,801,8FF,F80
1890 DATA 96,64,96,96, 112,32,64,48,96,80,112,80,48,112,64,128
1900 '♦♦♦♦♦ ROUND 9 ♦♦♦♦♦
1910 DATA 3F8,608,408,818,848,C08,578,440,7C0,000
1920 DATA 80,48,64,64, 64,32,80,32,64,48,96,48,80,64,96,64
1930 '♦♦♦♦♦ ROUND 10 ♦♦♦♦♦
1940 DATA 3FC,484,814,804,80C,808,808,608,3F8,000
1950 DATA 64,64,80,80, 48,48,80,48,112,48,80,64,48,80,64,80
```


★ベーマガをはじめて読んで，影さんとつぐ美さんを見たとき，「こいつら…できてるな」と思ったのは僕だけじゃないはずだ！（北海道札幌市・拓くん!?？15才）……【影：何でそれを…。つぐ美：もー！影さんったら。】

MSX2＋(要MSX MUSIC)用



MSX2＋専用ロールプレイングだ！

KUN(クン) KUN(クン)

IGACHAN SOFT

ストーリー

ぼくはチビの迷犬(めいけん)クンクンなのだ。ある日，いきなり台風(たいふう)がきてへんなところにとばされてしまった！　ここにはモンスターがウジャウジャ。これはジャンジャジャンのしわざだ。早く倒しに行こう。

あそびかた

クンクンはカーソル・キーで移動します。ときどき，敵がでるので，戦って経験値をかせぎましょう（※最初はとても弱いので，アイテムを見つけてから戦ったほうがいい)。そして，最後にジャンジャジャンを倒すのです。ワープするところ（落とし穴三つ，赤いところ）や，アイテム（力の石…右下の方(ほう)の敵をやっつける橋が二つあるところダー）を持っている敵もいます。最後にあるアイテム(指輪(ゆびわ)）を持っていないと，すぐ死んでしまいます。がんばってちょーだいー―。リプレイはスペース・キー。

アドバイス

まず最初，敵と戦わずに，逃げて，一番右上の部屋に行きます

《第1表》変数表

IT	アイテム	BX,BY	方向
P＄,Q,P	音楽	LE	レベル
X,Y	クンクン	EX	経験値
RX,RY	マップ位置	GT	ゴールド
B.C	方向パターン	LI	ライフ
A.X	アタック	LX	ライフ・マックス
DE	ディフェンス		

KUN KUNのプログラム・リスト

```
10 REM KUN KUN 1989 IGACHAN SOFT 1/20
20 REM SHOKI SETTEI
30 CALLMUSIC:SCREEN1,2,0:WIDTH32:DEFINTA-Z:COLOR15,0,0:KEYOFF:LOCATE13,10:PRINT"
WAIT!":LOCATE7,12:PRINT"1989 IGACHAN SOFT":DIM IT(1):P$(1)="L16EEEE":P$(2)="L8GG
":P$(3)="L16G+G+G+G+":P$(4)="EE"
40 FORI=&H107TO&H2D7:VPOKEI,VPEEK(I)ORVPEEK(I)/2:NEXT:FORI=0TO2:A=0:READS$:READE
$:S=VAL("&H"+S$):E=VAL("&H"+E$):FORA=S*8TOE*8+7:READD$:VPOKEA,VAL("&H"+D$):NEXTA
,I:FORA=&H2000TO&H201F:READD$
50 VPOKEA,VAL("&H"+D$):NEXT:FORI=0TO8:A$="":FORJ=0TO31:READB$:A$=A$+CHR$(VAL("&H
"+B$)):NEXTJ:SPRITE$(I)=A$:NEXTI
60 REM TITLE
70 CLS:LOCATE0,4:PRINT"ttttuu uwwtwu  uBBtB┴┴t┴├tt├tttttttttuuu wwtwuu uBBBt┴┴t┴├
├t├tttttttttuuu wwtwuuuuBBBt┴┴t┴├t├├ttttttttuu uwwwwu uuBBtB┴┴┴┴├tt├tttt"
80 LOCATE7,21:PRINT"1989 IGACHAN SOFT":LOCATE20,12:PRINT"+|-":LOCATE6,16:PRINT"├
├├├├├├├├├├├├├├├├├├├":LOCATE6,17:PRINT"├ PUSH SPACE KEY! ├":LOCATE6,18:PRINT"├├├├├
├├├├├├├├├├├├├├├":
90 PLAY#2,"@48V15T200O4L4A2BO5CO4B.A8A2A2GE8G8A2.R","@23V13T200O3L4ARRRGRRRARGRA
2.R","@11V12T200O3L4AARABBRBARGRA2.R"
100 PLAY#2,"O4L4A2BO5CO4B.A8A2A4O5C12O4A12O5C12O5E4O4E4A2","O3L4ARRRGRRRARGRA2",
"O3L4AARABBRBARERA2":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT
110 REM SHOKI SETTEI
120 PLAY#2,"T200":CLS:X=8:Y=10:RX=0:RY=0:B=0:C=1:BX=0:BY=1:LE=1:EX=0:LI=30:LX=30
:AT=18:AA=0:AX=18:DE=10:DY=0:DX=10:GT=0:Q=0:P=1:FORI=0TO1:IT(I)=0:NEXT
130 AD$="xcbnmlkjhgfdaeypqsrｻｿｺｸｷｼｽｾｱｰ{}~'"
140 LOCATE0,0:PRINTSTRING$(22,"¦"):FORI=1TO19:PRINT"¦"TAB(21)"¦":NEXT:LOCATE0,20
:PRINTSTRING$(22,"¦"):LOCATE22,0:PRINT" KUNKUN":GOSUB160:GOTO190
150 AX=AT+AA:DX=DE+DY
160 LOCATE24,3:PRINTUSING"大中小###";LI:LOCATE24,5:PRINTUSING"MAX###";LX:LOCATE22,8
:PRINTUSING"ATTACK ##";AX:LOCATE22,11:PRINTUSING"DEFENCE##";DX:LOCATE22,14:PRINT
USING"LEVEL   #";LE
170 LOCATE22,17:PRINTUSING"EXP.  ###";EX:LOCATE22,20:PRINTUSING"GOLD ####";GT:RE
TURN
180 FORI=0TO4000:NEXT
190 FORI=1TO19:LOCATE1,I:PRINTSPC(20):NEXT:PUTSPRITE0,(0,208):PUTSPRITE1,(0,208)
:RESTORE1450
200 REM MAP HYOJI
210 READQ,W:IFRX<>QTHENFORI=1TO19:READA$:NEXT:GOTO210ELSEIFRY<>WTHENFORI=1TO19:R
EADA$:NEXT:GOTO210
220 FORI=1TO19:READA$:LOCATE1,I:PRINTA$:NEXT
230 REM STICK & IDOU
240 VX=0:VY=0:S=STICK(0):VX=(S=7)-(S=3):VY=(S=1)-(S=5):X=X+VX:Y=Y+VY:IFVX=-1THEN
B=2:C=4ELSEIFVX=1THENB=3:C=4ELSEIFVY=-1THENB=1:C=1ELSEIFVY=1THENB=0:C=1
250 N=0:FORL=0TO1:FORM=0TO1:B$=CHR$(VPEEK(&H1800+(X+L)+(Y+M)*32))
260 A=INSTR(AD$,B$):IFA<>0THENN=1
270 NEXTM,L
280 K=0:FORL=0TO1:FORM=0TO1:IFVPEEK(&H1800+(X+L)+(Y+M)*32)<32THENK=1
290 NEXTM,L:IFK=0THEN330ELSEN=1:FORL=0TO1:FORM=0TO1:V=VPEEK(&H1800+(X+L)+(Y+M)*3
2)
300 IFV=&H11THENN=0:IFRX<>2THENX=3:RX=0:RY=2:LOCATE9,10:PRINT"WARP!!":SOUND7,28:
SOUND6,12:SOUND8,15:FORI=1TO5:FORJ=0TO255STEPI*2:SETSCROLLJ,0,0,0:SOUND0,J:NEXTJ
,I:SETSCROLL0,0,0,0:GOTO190
310 IFV=4THENN=0ELSEIFV=&H12THENN=2ELSEIFV=&H13THENN=2
320 NEXTM,L:IFN=2THEN390
330 IFB=1THENIFVPEEK(&H1800+X+(Y-1)*32)=ASC("h")THEN470
340 IFN=1THENX=X-VX:Y=Y-VY
350 IFX=0THENRX=RX-1:X=19ELSEIFX=20THENRX=RX+1:X=1ELSEIFY=0THENRY=RY-1:Y=18ELSEI
FY=19THENRY=RY+1:Y=1ELSEPUTSPRITE1,(X*8,Y*8),1,C:PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),10,B:GOTO3
70
360 FORI=0TO1:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:GOTO 190
370 IFRND(1)<.03THEN580ELSEPLAY#2,"@=Q;"+P$(P):P=P+1:IFP=5THENP=1:Q=Q+1:IFQ=64TH
ENQ=0
380 GOTO240
390 REM かいわ
400 X=X-VX:Y=Y-VY:FORI=2TO9:LOCATE3,I:PRINTSPC(15):NEXT:LOCATE9,8:PRINT"┬┤":LOCA
TE9,9:PRINT"ﾆﾇ":ONRND(1)*5+1GOSUB410,420,430,440,450:FORI=0TO2000:NEXT:GOTO180
410 LOCATE4,4:PRINT"ゆびわは たいりょくが":LOCATE4,5:PRINT"かいふくする という":LOCATE4,6:PRINT"う
わさだ":RETURN
420 LOCATE4,4:PRINT"てきが ぞろぞろ":RETURN
430 LOCATE4,4:PRINT"ゆびわは おはなえりあに":LOCATE4,5:PRINT"ある":RETURN
440 LOCATE4,4:PRINT"ちからのいしは いいものだ":RETURN
450 LOCATE4,4:PRINT"うおぅ うおぅ うおぅ":RETURN
460 REM みせ
470 FORI=0TO1:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:FORI=5TO15:LOCATE2,I:PRINTSPC(18):NEXT:LOC
ATE15,14:PRINT"┌┐":LOCATE15,15:PRINT"└╳":ONRX+1GOSUB480,530:B=0:Y=Y+1:GOTO190
480 LOCATE4,6:PRINT"ここは どうじょう":LOCATE4,7:PRINT"500GOLDで":LOCATE4,8:PRINT"ATTA
CKと":LOCATE4,9:PRINT"DEFENCEが":LOCATE4,10:PRINT"きたえられるのだ。":LOCATE4,11:PRINT"やっ
てみるかね?":LOCATE4,12:PRINT"1やる 2やらない"
490 GOSUB640:I=VAL(I$):IFI=1THENIFGT<500THENLOCATE4,13:PRINT"かねがたりない!":FORI=0TO
2000:NEXT:RETURN
500 IFI=2THENRETURNELSEIFI=1THENGT=GT-500:AA=AA+3+INT(RND(1)*2)+1:DY=DY+3+INT(RN
```


★影さんの夢を見たつぎの日，いつもプログラムを打ち込んだらエラーがでる。どーしてくれる!!（徳島県阿波郡・AIWX12才）……【編：あー恐ろしや，恐ろしや，君には，考えるだけでも恐ろしいものがとりついてますよ。】

(お花の部屋)。そして，敵のでるのを待ち，でたら倒します。すると，ゆびわを拾うことができます。これは，死にそうなとき，「どうぐ」で使うとライフが最大値にもどります。

★

★　★



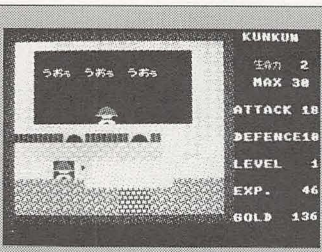
▲《写真1》スタート!!中央にいるのがクンクンだ!!



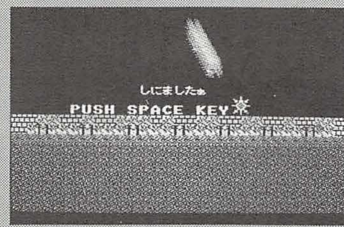
▲《写真2》敵が現れた!!2で必ず逃げられるゾ!!

```
D(1)*2)+1:IFAA>10THENAA=11
510 IFI<>1THEN490ELSEIFDY>10THENDY=11
520 IFDY=11THENLOCATE4,14:PRINT"おまえは もうつよくなれない。":FORI=0TO2000:NEXT:RETURNELSELOC
ATE4,14:PRINT"つよくなりました。":FORI=0TO2000:NEXT:GOSUB150:RETURN
530 LOCATE3,5:PRINT"ここはしゃれ けんきゅうし゛ょ":LOCATE3,7:PRINT"しゃれのけんきゅうをしている。":LOCATE3,9:
PRINT"たとえは゛":LOCATE5,10:PRINT"いぬか゛ いぬ とかね。"
540 LOCATE4,12:PRINT"しょくんも いってみろ":LOCATE4,13:PRINT"1:かえるか゛ かえる":LOCATE4,14:PRINT
"2:いかか゛ いかった":GOSUB640:I=VAL(I$)
550 IFI=2THENA$="しょくんは へたた゛な"ELSEIFI=1THENA$="うまい うまい!!"ELSE 540
560 LOCATE4,15:PRINTA$:FORI=0TO3000:NEXT:RETURN
570 REM てきとたたかう
580 PUTSPRITE1,(0,208):FORI=1TO19:LOCATE1,I:PRINTSPC(20):NEXT:LOCATE5,2:PRINT"MO
NSTAR":ONRY+1GOSUB600,610,620,620,630:PUTSPRITE0,(70,50),G,H
590 LOCATE3,10:PRINTT$;"か゛ あらわれた!":GOTO650
600 T$="SLIME":G=12:H=5:AZ=17:DZ=13:LZ=10:EZ=23:GZ=68:RETURN
610 T$="VIRUSくん":G=14:H=6:AZ=20:DZ=17:LZ=30:EZ=52:GZ=142:RETURN
620 T$="DERAGYAN":G=5:H=7:AZ=26:DZ=24:LZ=60:EZ=79:GZ=182:RETURN
630 T$="JANJAJAN":G=6:H=8:AZ=53:DZ=190:LZ=901:EZ=0:GZ=0:RETURN
640 I$=INKEY$:IFI$="1"THENLOCATE2,12:PRINTSPC(18):RETURNELSEIFI$="2"THENLOCATE2,
12:PRINTSPC(18):RETURNELSEIFI$="3"THENLOCATE2,12:PRINTSPC(18):RETURNELSE640
650 IFINKEY$<>""THEN650ELSEFORI=11TO17:LOCATE2,I:PRINTSPC(19):NEXT:LOCATE2,11:PR
INT"COMMAND":LOCATE2,12:PRINT"1たたかう 2にけ゛る 3と゛うく゛":GOSUB640:I=VAL(I$):IFI=2THEN19
0ELSEIFI=3THEN660ELSEIFI=1THEN670ELSE650
660 IFIT(0)=1THENLI=LX:LOCATE2,12:PRINT"ゆひ゛わか゛ ひかった。LIFEUP":GOSUB150:FORI=0TO200
0:NEXT:GOTO650ELSELOCATE2,12:PRINT"もっていません!":FORI=0TO2000:NEXT:GOTO650
670 LOCATE2,13:PRINT"KUNKUNのこうけ゛き":SOUND7,28:SOUND6,22:SOUND8,16:SOUND11,80:SOUN
D12,80:SOUND13,0:LOCATE9,7:PRINT"タチ":LOCATE9,8:PRINT"ツテ":PUTSPRITE0,(0,208):VPOK
E&H2018,&H81:FORI=0TO10:SETSCROLLRND(1)*20,0,0,0:NEXT
680 SETSCROLL0,0,0,0:FORI=0TO500:NEXT:PUTSPRITE0,(70,50),G,H:VPOKE&H2018,&H71:LO
CATE9,7:PRINT"  ":LOCATE9,8:PRINT"  ":DA=AX-DZ:IFDA<1THENDA=0:IFRND(1)<.7THENDA=
1
690 LZ=LZ-DA:IFLZ<0THENPUTSPRITE0,(0,208):LOCATE9,7:PRINT"タチ":LOCATE9,8:PRINT"ツテ
":GOTO730ELSEIFEZ=0THENIFIT(0)=1THENLOCATE2,14:PRINT"ゆひ゛わか゛ ちった!":DA=900:LZ=LZ-D
A
700 LOCATE2,15:PRINTDA;"のDAMEGEをあたえた!":FORI=0TO3000:NEXT:FORI=11TO17:LOCATE2,I:P
RINTSPC(18):NEXT:LOCATE2,11:PRINTT$;"のこうけ゛き":FORI=0TO10:SETADJUST(RND(1)*15-8,RN
D(1)*15-8):NEXT:SETADJUST(0,0)
710 PLAY#2,"T200●1105C204G805C12C12C12E4C8E8C2":DA=AZ-DX:IFDA<1THENDA=0:IFRND(1)
<.7THENDA=1
720 LI=LI-DA:IFLI<1THENLI=0:GOSUB150:LOCATE2,12:PRINTDA;"のDAMAGE!":FORI=0TO3000:
NEXT:GOTO840ELSEGOSUB150:LOCATE2,12:PRINTDA;"のDAMEGE!":FORI=0TO3000:NEXT:GOTO650
730 LOCATE2,15:PRINTDA;"のDAMAGE!":FORI=0TO3000:NEXT:LOCATE2,16:PRINT"たおしました!":EX
=EX+EZ:GT=GT+GZ:LOCATE1,17:PRINT"けいけんち";EX;"GOLD";GT:IFEZ=0THEN790ELSEIFEX>LE*10
0THENLOCATE2,18:PRINT"LEVEL UP!":AT=AT+3:EX=0:DE=DE+3:LI=LI+20:LX=LX+40:LE=LE+1
740 IFLE=9THENLE=8:AT=AT-3:DE=DE-3:LE=LE-20:LX=LX-40:GT=0ELSEIFGT>9999THENGT=0
750 GOSUB150:IFRX=2THENIFIT(0)=0THENIFRY=0THENLOCATE2,18:PRINT"ゆひ゛わをみつけました。":IT(
0)=1:GOTO180
760 IFRX=2THENIFRY=2THENIFIT(1)=0THENLOCATE2,19:PRINT"ちからのいしをひろいました。":IT(1)=1:AT
=AT+10:DE=DE+10:GOTO180
770 GOTO180
780 REM CLEAR
790 SCREEN8:SA=1:FORI=220TO255:LINE(0,100+SA+(SA/4))-(255,100+SA+(SA/4)),I:SA=SA
+(SA/4):NEXT:SA=1:SS=1:FORI=0TO100:PUTKANJI(I+10+(SA/8),50+SS),&H3430,I,XOR:PUTK
ANJI(I+10+(SA/8),50+SS),&H3430,I,XOR:SS=SS+.1:SA=SA+(SA/8):NEXT
800 PUTKANJI(120,80),&H3430:FORI=0TO2000:NEXT:FORI=250TO0STEP-10:SETSCROLLI,0,1,
0:NEXT:PUTKANJI(120,80),&H3430:SETPAGE0,1:PUTKANJI(120,80),&H3430:X=0:Y=0
810 X=INT(RND(1)*255):Y=INT(RND(1)*255):SETPAGE1,1:SETSCROLLX,Y,0,0:SETPAGE0,0:S
ETSCROLL0,0,0,0:GOTO810
820 GOTO 810
830 REM GAME OVER
840 CLS:PUTSPRITE1,(0,208):LOCATE6,10:PRINT"PUSH SPACE KEY":PRINT"***日日**日**日日日*
日**日日**日日**日**日日****トnトトトnトトトnトトトnトトトnトトトnトトトnトト**wwwwwwwwwwwwwwwwwwwwwwwwwwwwwwww
ww"
850 LOCATE12,8:PRINT"しにましたぁ":LOCATE20,9:PRINT"タチ":LOCATE20,10:PRINT"ツテ"
860 FORI=14TO20:LOCATE0,I:PRINTSTRING$(32,"¦"):NEXT:FORI=96TO-18STEP-2:PUTSPRITE
0,(120+(I/2),I),15,1:SOUND7,28:SOUND6,12:SOUND8,15:SOUND0,I+100:NEXT:SOUND7,31:F
ORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:GOTO70
870 REM CHR DATA
880 DATA 04,1F,EE,EE,00,BB,BB,BB,00,EE,FF,FC,F0,E0,E0,C0,C0,80
890 DATA FF,3F,0F,07,07,03,03,01,FA,DD,D5,EB,2D,DE,A7,7B
900 DATA 7E,7D,7B,76,6C,58,30,60,54,AA,D4,6A,34,1A,0C,06
910 DATA 00,01,03,07,0F,1F,3F,7F,00,80,40,A0,50,A8,54,AA
920 DATA FE,FD,FB,F7,EF,DF,BF,7F,7F,BF,5F,AF,57,AB,55,AA
930 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,00,00,00,00,FF,55,AA,55,FF
940 DATA FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,00,44,00,11,00,44,00,11
950 DATA 01,07,0F,1F,3F,3D,7B,3F,80,E0,F0,F8,FC,BC,DF,FC
960 DATA C3,A5,66,18,18,66,A5,C3,7F,3C,19,1B,1B,39,7C,FF
970 DATA 70,F0,81,39,39,9B,FB,7F,E0,E0,B0,B0,B0,F9,FB,1F
980 DATA 00,0C,1E,1E,1E,1F,19,10,00,18,3C,3C,3C,FC,CC,84
990 DATA 3F,32,39,1F,00,FF,FF,FF,FC,A6,CE,FC,01,FF,FF,FF
1000 DATA 08,10,E0,C0,80,00,00,00,48,7E,88,08,3E,08,08,7F
1010 DATA 10,28,7C,82,6C,6C,6C,08,00,20,FC,24,24,44,44,8C
1020 DATA 60,7E,00,00,00,FF,55,AA,55,FF,7E,7D,7B,76,6C,58,30,60
1030 DATA 54,AA,D4,6A,34,1A,0C,06,00,01,03,07,0F,1F,3F,7F
1040 DATA 00,80,40,A0,50,A8,54,AA,FE,FD,FB,F7,EF,DF,BF,7F
1050 DATA 7F,BF,5F,AF,57,AB,55,AA,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,00
1060 DATA 00,7F,7F,78,7B,78,7F,7C,00,FE,FE,1E,DE,1E,FE,3E
1070 DATA 7D,45,45,45,7D,7D,7D,7D,BE,A2,A2,A2,BE,BE,BE,BE
1080 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,C3,C3,C3,C3,FF,FF,FF,FF
1090 DATA 18,3C,18,24,3C,3C,3C,3C,3C,3C,3C,3C,3C,3C,3C,3C
1100 DATA 00,01,02,0D,12,2D,12,49,80,40,A0,10,E8,54,B4,4A
1110 DATA 4D,B6,6D,1A,A6,5B,24,0B,32,CD,36,58,A5,DA,24,50
1120 DATA 00,40,00,00,00,04,00,00,00,22,00,88,00,22,00,88
1130 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,7D,B6,6D,1A,A6,5B,A4,6B
1140 DATA 07,03,03,03,03,07,03,00,E0,C0,C0,C0,C0,E0,C0,00
1150 DATA 00,00,20,00,00,00,02,00,18,3C,5A,5A,7E,3C,3C,18
1160 DATA AA,35,CB,55,6E,AD,53,AC,95,59,95,59,95,59,95,59
1170 DATA EE,EE,00,BB,BB,BB,00,EE,AE,C7,48,28,14,22,44,54,2A,C1
1180 DATA 81,42,A4,59,12,24,48,90,FF,D7,AB,FF,FF,7D,BA,FF
1190 DATA 18,7E,FF,7E,99,E7,7E,18,00,00,00,00,00,00,00,00
1200 DATA 66,99,99,66,66,99,99,66,03,05,0A,14,A8,F0,60,B0
1210 DATA 7E,66,42,42,66,66,3C,18,55,55,55,55,55,55,55,55
1220 DATA DD,00,77,77,77,00,DD,DD,00,00,00,FF,55,AA,55,FF
1230 DATA 54,55,5B,56,6D,5B,17,6F,54,AA,D4,6A,B4,DA,EC,F6
1240 DATA 00,01,01,05,05,15,15,55,00,80,C0,E0,F0,F8,FC,FE
1250 DATA 00,FD,01,F5,05,D5,15,55,00,BF,40,AF,50,AB,54,AA
1260 DATA 00,FF,00,FF,00,FF,00,00,01,01,21,1B,1B,06,0D,7A
1270 DATA 00,00,08,B0,B0,C0,60,BC,0D,06,07,19,19,21,01,00
1280 DATA 60,C0,C0,30,30,08,00,00,AC,91,D4,2B,97,DB,FD,FB
1290 DATA 00,40,00,00,00,04,00,00,FF,0F,07,00,0F,1F,3E,3C
1300 DATA FF,F0,E0,00,F0,F8,7C,3C
1310 REM CHR COLOR
1320 DATA E0,50,60,A0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,80,A0,20,60
1330 DATA F0,F0,F0,F0,F0,8E,5F,D0,70,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0
1340 REM SPRITE PATTERN DATA
1350 DATA 06,0F,0F,0F,0C,08,19,1C,0F,00,1F,1F,03,00,0F,1F,30,78,78,F8,98,88,CC,9
C,F8,00,FC,FC,E2,06,1C,18
1360 DATA 06,0F,0F,0F,0F,0F,1F,1F,0F,00,1F,1F,03,00,0F,1F,30,78,78,F8,F8,F8,FC,F
C,F8,00,FC,FC,E2,06,1C,18
1370 DATA 03,03,0F,19,18,7C,79,3F,0F,00,3F,3F,03,00,07,0F,60,70,F0,F8,F8,F8,FC,F
C,F8,00,FC,FC,C0,00,B0,B0
1380 DATA 03,07,07,0F,0F,0F,1F,1F,0F,00,3F,3F,03,00,0D,0D,60,60,F8,CC,8C,9F,CF,F
E,F8,00,FC,FC,C0,00,E0,F0
1390 DATA 00,00,00,0F,0F,0F,0F,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,F0,F0,F0,F0,0
0,00,00,00,00,00,00,00
1400 DATA 00,00,00,00,00,0F,1F,1F,3F,3F,3F,7F,7F,3E,1C,00,00,00,00,00,00,F0,DC,E
2,FE,FE,FF,FF,1F,0F,06,00
1410 DATA 00,01,07,0F,1F,16,35,35,3F,75,7F,7F,7F,7F,FF,FF,30,F0,F0,E0,60,E0,E0,F
0,F0,F0,F8,F8,F8,F8,FC,FE
1420 DATA 00,00,0C,16,1E,1E,06,01,02,07,11,3D,5C,7E,3F,18,00,00,18,34,3C,3C,18,C
0,20,70,44,DE,9D,BF,BE,1C
1430 DATA 03,07,07,F4,F7,77,37,17,07,0F,0F,0F,1F,1F,3F,FF,C0,E0,E0,2F,AF,2E,6C,E
8,60,F0,F0,F0,F8,F8,FC,FF
1440 REM MAP DATA
1450 DATA0,0,"--------------------","--------------------","--tttttttttttttttt
","--tttttttttttttttt"
1460 DATA"--tt''''''tt''''''}}","--ttggefgttggefgg--","--ttllabltllabll--","-
-ttmmmhimttmmhimm--"
1470 DATA"--tttttjktttttjktt--","--tttttttttttttttt--","--tttttttttttttttt--","-
-utuuuttuuuttuuut--"
1480 DATA"--uu┴┴┴utuuuuuuuuu--","--uuuuuuuuuuuuuuuu--","--uw┴┴┴uuuwuuuwwwu--","-
-wwwwwwuwwwwwuwwww--"
1490 DATA"--wwwwwwwwwwwwwwww--","--wwwwwwwwwwwwwwww--","--wwwwwwwwwwwwwwww--
"
1500 DATA0,1,"--wwwuwwwwwwwwuwwu--","--uuuuwwwwwwwuuuuu--","--┴┴uuuwwwwwuuuuuu--
","--┴┴ttuuwwwwwutttutt"
1510 DATA"--wutttuuwwwuttttttt","--uttttuuuuttttttt","--tttttttttttttttt","n
nnnnnnnnnnnnnnnnnnn"
1520 DATA"nnoooooooooooooooooo","nntttttttttttttttttt","nntttttttttttttttttt","n
nttpqtpqtpqtpqtpqtt"
1530 DATA"nnttwwtwwtwwtwwtwwtt","nnttrstrstrstrstrstt","nnttxytxytxytxytxytt","n
ntttttttttttttttttt"
1540 DATA"日日*t日uu日日uuut日日tttt日","日日**日日日日日日日u日日日日t日日日","日日**日日日日日日日日日日日日日日日日日日"
1550 DATA0,2,"日日**日日日日日日日日日日日日日日日日日日","アアウアアアアアアアアアアアアアアアア","アアウアアアアアアアアアアアアアアアアアア
","アアウアアウアアウウウウウカカカカ"
1560 DATA"アアウアアウアアウウウウウカカカカ","アアウアアウアアウアアウアアウアアアア","アアウアアウアアウアアウアアウアアアア","ア
アウアアウアアウアアウアアウアアアア"
1570 DATA"アアエエアアウアアウアアウアアウアアアア","アアウアアウアアウアアウアアウウウウアア","アアエエアアウウウウウウアアウウウウアア","ア
アウアアウウウウウウアアアアウウアア"
1580 DATA"アアウアアウウウウウウアアアアウウアア","アアウアアウアアウアアウアアアアウウアア","アアウウウウウウアアウウウウウアアウウアア","ア
アウウウウウウアアウウウウウアアウウアア"
1590 DATA"アアウアアウアアウアアアアウアアウウアア","アアウアアウアアアアウアアウアアウウアア"
1600 DATA0,3,"アアウアアウアアアアウアアウウアア","アアウアアウアアアアウアアウウアア","アアウアアウアアアアウアアウウアア
","アアアアアアアアアアアアウウアアウウアア","アアアアアアアアアアアアアアウウアアウウアア"
1610 DATA"アアウウウウウウウウウウウウアアウウアア","アアウウウウウウウウウウウウアアウウアア","アアウアアアアアアアアアアアアアアアアア","ア
アウアアアアアアアアアアアアアアアアア"
1620 DATA"アアウウウウウウウウウウウウウウアアアア","アアウウウウウウウウウウウウウウアアアア","}}}}}金土}}}}金土}ウウアアアア","-
-------------ウウアアウウ"
1630 DATA"-------------ウウアアウウ","アアウウ┬┤ウウウウウウウウウウウウウウ","アアウウニヌウウウウウウウウウウウウウウ","日
```

★影さんは，コンピュータウィルスよりもたちが悪い!!だって，ソフトだけじゃなくてハードもこわすのだから…。(和歌山県海草郡・WKO120才)……【編：おまけに，貸りた金は返さないし，つまみ食いはするし…。】



▲《写真３》人にぶつかると話しができる。重要な話も…



▲《写真４》生命が０になるとゲーム・オーバー

CHECKER FLAG

影：うぎゃー！何て長いプログラムなんじゃらほい!!

Dr.D：確かに長いし見にくいの。会話文等もDATAで，ひとまとめにしたほうがいいね。しかしRPGとは……。

```
■■■■■■ウウウウウウウウ■■■■■"
1640 DATA"■■■■■■■■■■***■■■■■■■■","■■■■■■■■■■***■■■■■■■■","■■■■■■■■■■***■■■■■■■■"
1650 DATA0,4,"■■■■■■■■■■***■■■■■■■■","■■■■■■■■■■***■■■■■■■■","■■■■■■■■■n***n■■■■■■
","}}}}}}}}}n***n}}}}}}"
1660 DATA"---------n***n------","---------n***n------","---------n***n------","■
■■■■■■■■n***n■■■■■■■"
1670 DATA"■■■■■■■■■o***o■■■■■■","}{}{¦}{¦~¦***}{~~¦}{","~{}¦~¦{}{}***}~¦{}{}","}
~¦{~¦{}~}***¦{}~{}¦"
1680 DATA"■■■■■■■■■■***■■■■■■■■","■■■■■■■■■■***■■■■■■■■","■■■■■■■■{{***{{■■■■■","■
■■■■■■■{{***{{■■■■■"
1690 DATA"■■■■■■■■{{***{{■■■■■","■■■■■■■■{{*中*{{■■■■■","■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
1700 DATA1,0,"----------------------","----------------------","tttttttttttttttttttt
","tttttttttttttttttttt"
1710 DATA"}}万万万万万tt''''tt時分tt","--千千秒百千ttefgeftt年円tt","--キキ年円キttabカabttjktt","-
-キキhiキttjktjkttttt"
1720 DATA"--ttjkttttttttttttt","--tttttttttttttttttt","--tttttttttttttttttt","-
-ttククククtt''''tttt"
1730 DATA"--ttソソスセソttgefggtttt","--ttヌヌケコヌttlablltttt","--ttttjkttttjkttttt","-
-tttttttttttttttttt"
1740 DATA"--ttttttnttnttttttt","--}}}}}}nトトn}}}}}}}}","--------nトトn--------"
1750 DATA1,1,"--------nトトn---------","--------nトトn---------","--------nトトn--------
","ttnnnnnnnトトnttttttt"
1760 DATA"ttoooooooトトntttuuttt","ttトトトトトトトトトnttuuuutt","ttnnnnnnnトトnuuuuuuut","n
nooooooonトトouuuwwuuu"
1770 DATA"ootuwwutnトトuuwwwwwuu","tttuwwutnトトuwwwwwuut","ttnnnnnnnトト┴┴wwwuutt","t
toooooooトト┴┴wuuuttt"
1780 DATA"ttトトトトトトトトトuwwuuuuut","ttnnnnnnnnnuuwww■■ut","ttoooooooouww■■■■uu","■
■金土金土金土■■■■■■■■■■■■"
1790 DATA"■■------■■■■■■■■■■■■","■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■","■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
1800 DATA1,2,"アアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアア","アアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアア","アアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアア
","カカカカカカカカウウウウウウウウウウアア"
1810 DATA"カカカカカカカカウウウウウウウウウウウアア","アア金土金土金土ウウウウウウウウウウアア","アア------ウウウウウウウウウウアア","ア
ア-----アアアアアアアウウウウアア"
1820 DATA"アア----アアアアアアアウウウウアア","アア----アアキキキキアアウウウウアア","アア----アアキ┬┤キアアウウウウアア","ア
ア----アアキニヌキアアウウウウアア"
1830 DATA"アア----アアキカカキアアウウウウアア","アア----アアアカカアアアウウウウアア","アア----アアアカカアアアウウウウアア","ア
ア--┼-ウウウウウウウウウウウウウアア"
1840 DATA"アア----ウウウウウウウウウウウウウアア","アア----ウウウウウウウウウウウウウアア","アアアアアアアアアアアアアアアアアアアアア"
1850 DATA 1,3,"アアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアア","アアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアア","アアウウウウウウウウウウウウウウウウウア
ア","アア┬┤ウウウウウウウウウウ┬┤ウウアア"
1860 DATA"アアニヌウウウウウウウウウウウニヌウウアア","アアアアウウアアアアアアアアアアアウウアア","アアアアウウアアアアアアアアアアアウウアア","ア
アウウウウアア┬┤アア┬┤アアウウアア"
1870 DATA"アアウウウウアアニヌアアニヌアアウウアア","アアウウアアアアウウウウウウアアウウアア","アアウウアアアアウウウウウウアアウウアア","ウ
ウウウウウアアウウアアアアアアウウアア"
1880 DATA"ウウウウウアアウウアアアアアアウウアア","ウウウウウウウウウウウウウウウウウウウアア","ウウウウウウウウウウウウウウウウウウウアア","■
■■■ウウウウ┬┤ウ■■ウ■■■ウアア"
1890 DATA"■■■■■■■■ニヌ■■■■■■■■ウ■■","■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■","■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
1900 DATA2,0,"----------------------","----------------------","tttttttttttttttttttt--
","ttttttuutttttttttt--"
1910 DATA"tttttuuuuuutttttttt--","ttttuuuuuuuuutttttt--","tttuuuu┴┴uuuutttt--","t
ttuuu┴┴┴┴uuutttt--"
1920 DATA"tttuuu┴┴┴┴uuutttt--","tttuuuu┴┴uuuutttt--","ttttuuuuuuuuttttt--","t
ttttuuuuuuuttttt--"
1930 DATA"tt┴┴tttuuttt┴┴tttt--","tt┴┴┴tt┴┴tt┴┴┴tttt--","tttt┴┴t┴┴t┴┴ttttt--","t
tttt┴┴┴┴┴┴┴ttwwtwt--"
1940 DATA"ttttwnwwwnwwwwwwt--","}}}}}}nトトトn}}}}}}}}--","------nトトトn---------"
1950 DATA2,1,"------nトトトn---------","------nトトトn---------","------nトトトn---------
","ttttttoトトotttttt--"
1960 DATA"tttttttttttttttt--","tuuuuuttttuuuuutt--","tuwwwutttttuwwwutt--","t
uwwwuttttuwwwutt--"
1970 DATA"tuwwwuttttuwwwutt--","tuuuuuttttuuuuutt--","ttttttttttttttttttt--","t
tpqpqpqpqpqpqpqtt--"
1980 DATA"ttwwwwwwwwwwwwwwwwtt--","ttrsrsrsrsrsrsrstt--","ttxyxyxyxyxyxyxytt--","t
uuuuuuuuuuuuuuuuut--"
1990 DATA"■■■■ww■■■■■wwwwwwuu--","■■■■■■■■■■■■■■wwwut--","■■■■■■■■■■■■■■■■■■tt--"
2000 DATA2,2,"■■■■■■■■■■■■■■■■■■tt--","■■■■■■■■ttuutuutt--","■■■■■■■■ttuttuttut--
","■■■■■■■■■uuuuunトトnu--"
2010 DATA"■■■}}}}}}}}}}}nトトn}--","■■■----------nトトn---","■┬┤uuuuuttttnトトnt--","■
ニヌuuuuuttttoトトot--"
2020 DATA"■■■金土■■■ttuuttttt--","■■■--■■■tttuuuuttt--","■■■--■■■ttttuuuut--","■
■■--■■■tttnttnttt--"
2030 DATA"■■■--■■■tttnトトnttt--","■■■--}}}}}}nトトn}}}--","■■■---------nトトn-----","■
■■■■■■■tttnトトnttt--"
2040 DATA"■■■■■■■■■tttnトトnttt--","■■■■■■■■■■■■nトトn■■■--","■■■■■■■■■■■■nトトn■■■--"
2050 DATA2,3,"■■■■■■■■■■■■nトトn■■■--","■■■■■■■■■nnnnトトn■■■--","■■{{{{{{noooトトn{{{--
","■■{tttttnトトトトトntt{--"
2060 DATA"■■{t{{uunトトトトトn{t{--","■■{t{{uunトトnnnn{t{--","■■{tuuuunトトnooout{--","■
■{tuuwwnトトnwwuut{--"
2070 DATA"■■nnuunnnトトnnnuunn--","■■oouuoooトトooouuoo--","■■トトトトトトトトトトトトトトトトト--","■
■nnトトnnnトトnnnトトnn--"
2080 DATA"■■oouuoonトトnoouuoo--","■■{tuuwwnトトnwwuut{--","■■{t{{uunトトnuu{{t{--","■
■{t{{uunトトnuu{{t{--"
2090 DATA"■■{tttttnトトnttttt{--","■■{{{{{{o}}o{{{{{{--","■■■■■■■■■■}}■■■■■■■■--"
2100 REM てすと ぷれいやー  YOCCHAN & USADON & YACCHAN
```



評…待ってるぜー（影）

by金田正太郎



評…人生そんなに甘くない（影）

by奥野晃一



評…せめて猫に小判だったら…（影）

by青玉虫



評…編集部を見たのかな？（編）

byハーフドラゴン

★僕のクラスには，モアイ軍団，ペロ軍団，デーモン軍団の三つの軍団があります。ちなみに僕は，モアイ軍団の一員だ!!（茨城県日立市・みっちょん15才）……【影：モアイ軍団って顔の長い人ばかりいる軍団なの？】

MZ-700/1500(S-BASIC)用

（※1500で動かすには，700用S-BASICが必要です）



お金を集めて出口へ！ドタバタ・ゲームだ

ALICE IN MONEYLAND

村田　達也

STORY

アリスは平成元年早々，マネーランドに落ちてしまった。落ちたとたんアリスは思った。「やったぜ！ここで金を集めてX68Kを買ってやる！」

HOW TO PLAY

(アリス）をカーソル・キーで上下左右に動かします。はしご以外のところで↑キーはジャンプになります。さらに，1キーで左ジャンプ，3キーで右ジャンプ（ビルディング・ホッパーを参考にした）です。

ところで，アリスには〝チェンジ能力〟があります。これを使う（スペース・キー）と，自分のすぐ右にあるものと，すぐ左にあるものを交換することができます。これで規定数の金を取ってゴールに行けばクリアです。ついでに，雷にさわるとアウトです。

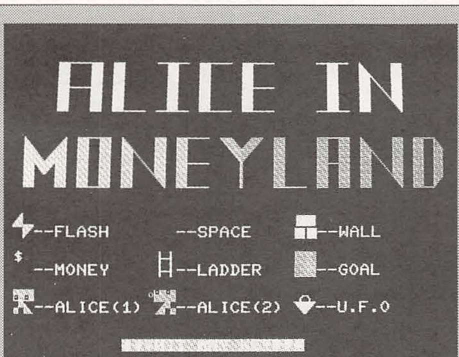
敵について

雷は一番上を動きます。X座標がアリスと同じになると雷の動きが止まり，色が変わっていくので，すぐ逃げてください。逃げないと雷が落ちて死にます。

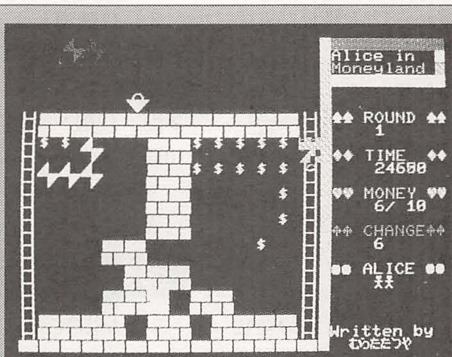
UFOはアリスとY座標が同じになるように動き，Y座標が同じになったら，X座標を追いかけます。簡単な動きですが，これを頭に入れておかないとUFOを誘導する面が多いので苦労します。

その他

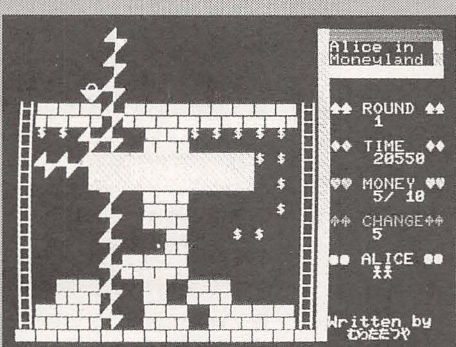
僕は中2ですが，英語の教科書に載っていた「ハンプティー・ダンプティー」の曲を少し変えてエンディングにしています。また，プログラムは見やすくしたつもりです。1700行までありますが，短



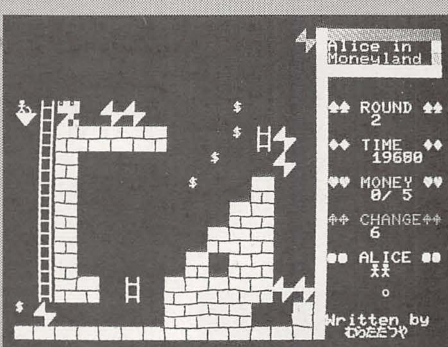
◀《写真1》タイトル画面。登場キャラクターの紹介だ



◀《写真2》規定のお金を集めてゴールを目指すのが目的



◀《写真3》一番上を動いている雷に注意。ほら落ちちゃった



◀《写真4》これは2面。UFOの動きを封じ込めるのがコツ

★以前はPC-6001を持っていたけど，MSX2＋に買い換えました。ほほほのほ～。（奈良県橿原市・橋本久史12才）……【編：そしてまた1台，古い機種が去っていく。影：そしてそのP6は，中古として誰の手に。】

ALICE IN MONEYLANDのプログラム・リスト

```
10 REM■■■■■■ショキセッテイ■■■■■■
20 DIMB$(9),U$(12),T(12,13),D(5)
30 POKE$3444,0:TEMPO7:AL=3:B=1:J=7:RO=1
40 COLOR,,7,0:H$="E6G4F6A4G"
50 I$="+E6+C4+F6+E4+D4+CB+C2+D+C+D+C+D+C6":J$="+BO-CR+B-CR+B-CR+B-CR+B-CR+B-C"
60 B$(0)="■■■■":B$(1)="  ■■  "
70 B$(2)="┌■■┬":B$(3)="$ ■■  "
80 B$(4)=" H■■H":B$(5)="■■■■"
90 B$(6)="。。■■,■":B$(7)="°°■■,"
100 B$(8)="∩■■▼":B$(9)="大■■▼"
110 PRINT"■":GOSUB1300:PRINT"■"
120 FORC=0TO4:FORA=0TO4:CURSOR28,5*C+A
130 PRINT[1,]"■";:READA$:PRINT[A+2,]A$;
140 NEXTA,C:GOTO890
150 REM■■■■■■シ゛フ゛ン■■■■■■
160 GETA$:J=7+(J=7)
170 IFO<>0THENY=0:X=0:O=0:GOTO240
180 A=T(Y1+1,X1)
190 IF(A<>2)*(A<>4)*(B<>4)THENY=1:X=0:GOTO270
200 IFA$="G"GOTO720
210 IFA$=" "THENA=2:GOTO330
220 Y=(A$="■")-(A$="■")+(A$="1")+(A$="3"):O=(A$="1")-(A$="3")
230 X=(A$="■")-(A$="■")
240 X=X+X*(X1+X<0)+X*(X1+X>13)
250 A=T(Y1+Y,X1+X)
260 IF(Y=0)*(X=0)+(A=2)GOTO370
270 CURSOR2*X1,2*Y1:PRINTB$(B)
280 Y1=Y1+Y:X1=X1+X
290 CURSOR2*X1,2*Y1:PRINT[0,4]B$(J)
300 B=1-3*(A=4)
310 IFA=0GOTO720
320 IFA=5GOTO830
330 ON A GOSUB350,590,680,350
340 GOTO370
350 RETURN
360 REM■■■■■■U.F.O■■■■■■
370 Y=(Y1<Y2)-(Y1>Y2)
380 X=((X1>X2)-(X1<X2))*(Y=0)
390 A=T(Y2+Y,X2+X)
400 IFA<>1GOTO460
410 CURSOR2*X2,2*Y2:PRINTB$(1)
420 Y2=Y2+Y:X2=X2+X
430 CURSOR2*X2,2*Y2:PRINT[5,]B$(J+2)
440 IF(Y1=Y2)*(X1=X2)GOTO720
450 REM■■■■■■FLASH■■■■■■
460 CURSORX3*2,0:IFX1<>X3GOTO520
470 R=R+1:PRINT[R,]B$(0):MUSIC"-CO"
480 IFR<7GOTO550
490 FORR=1TO11:CURSORX3*2,R*2
500 PRINT[6,]B$(0):MUSIC"-CO":NEXT:R=0
510 MUSIC"-C2R-CR-CR-CRR4C8":GOTO720
520 PRINTB$(1):S=S-(X3=0)+(X3=13):R=0
530 X3=X3+S:CURSORX3*2,0:PRINT[2,]B$(0)
540 REM■■■■■■TIME■■■■■■
550 IFTI=0GOTO720
560 TI=TI-.5:CURSOR33,10:PRINTUSING"#####";TI*100
570 GOTO160
580 REM■■■■■■CHANGE■■■■■■
590 IF(CH=0)+(X1=0)+(X1=13)THENRETURN
600 CURSOR 2*X1-2,2*Y1:I=T(Y1,X1+1)
610 GOSUB1080:PRINT"■■";:I=T(Y1,X1-1)
```

いので打ち込みは楽でしょう。それから，面データ読みとりには，カタカナをアスキー・コードに直して得た数値から135を引いたものが二つ分のデータです。

このデータでは，

0＝⚡，1＝空白，2＝田(かべ)，3＝$，4＝日，5＝田(ゴール)です。

最後の数値は左から時間，チェンジの回数，お金の数，アリスのX座標，Y座標，UFOのX座標，Y座標です。がんばって全12面をクリアし，エンディングを見よう！

ヒント

UFOは空白以外のところには動きません。また，UFOもチェンジ能力でチェンジさせることができます。これを使わないとクリアできない面も……。

各面のヒント

2面－UFOをはしごの上にうまくのせよう！

3面－下におりてはダメ。

5面－じゃまなUFOを座標（3，3）に誘導しよう！

7面－うまくUFOを下に誘導して……？

9面，12面－時間との勝負！

10面－スタートしたらすぐ[1]を押す！ゴールはどっちでもOK！

11面－敵をチェンジさせろ！

おわりに

S-BASICでは，ON～RESTORE命令がないので苦労しました。

面DATA作成に協力してくれた片山琢君どうも。中野中水泳部のみんな，見てるかー。

《第1表》変数表

変数	内容
B$(0～9)	キャラクター
AL	アリスの数
RO	ラウンド
X1, Y1	アリスの座標
X2, Y2	U.F.Oの座標
X3	雷のX座標
S	雷の移動方向
TI	タイム
CH	チェンジの残り回数
MO	取ったお金の数
M	取るべきお金の数
T(0, 0)～T(11, 13)	画面

CHECKER FLAG

編：これはいわゆるアクション・パズルゲームですね。

影：関係ないけど，作者の英語を使いたいという欲望が，いたるところに見えてない？

Dr.D：これはなかなかおもしろいゲームにしあがっている。それというのも，やはりゲームにはかかせない条件である〝見やすさ〟があるからであろう。

編：見やすいということは，やりやすいということですからね。

Dr.D：そのとおりじゃ。そしてその精神は，このプログラムにも反映しておる。見てみたまえ，じつにスマートで見やすいではないか。

影：わあ！本当。ここのリマークにも英語と日本語が……。

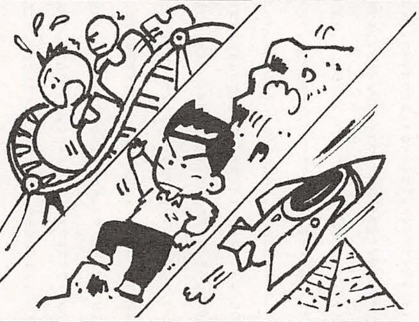
★今月はいろいろ参考になりました。しかし，もう少しアーケード・ゲームのページとX68000のページを増やしてほしいです。(埼玉県入間郡・関根智貴15才)……【編：そのうち，電話帳の厚さになってしまうだろ。】

```
620 GOSUB1080:T(Y1,X1-1)=T(Y1,X1+1)
630 T(Y1,X1+1)=I:CH=CH-1
640 IFY1=Y2THENX2=X2-2*(X2+1=X1)+2*(X2-1=X1):CURSOR2*X2,2*Y2:PRINT[5,]B$(9)
650 CURSOR32,16:PRINTUSING"##";CH
660 MUSIC"+AOR+A":RETURN
670 REM■◢■◢MONEY■◢■◢
680 MO=MO+1:T(Y1,X1)=1
690 CURSOR32,13:PRINTUSING"##";MO;
700 PRINT"/";M;" ":MUSIC"+CO":RETURN
710 REM■◢■◢DEAD■◢■◢
720 GOSUB1540:AL=AL-1:R=0:IFAL=0GOTO750
730 PRINT[,1]"DEAD!!":MUSICI$:GOTO940
740 REM■◢■◢GAMEOVER■◢■◢
750 PRINT[,1]"■GAME OVER■■■■■■■■■■■■■■TRY AGAIN?(Y/N)■■■■■■■■■■■■■■CONTINUE [C]"
760 MUSIC"C4R-G2R-GR2-A4R-G6R-B5R3C5"
770 GETA$:IFA$<>""THENMUSIC"C3"
780 IFA$="N"THENGOSUB1540:PRINT[,1]"■■■■SEE YOU AGAIN..":MUSIC"G9FEDCC":END
790 IFA$="Y"THENRESTORE1630:AL=3:RO=1:GOTO890
800 IFA$="C"THENAL=2:GOTO940
810 GOTO770
820 REM■◢■◢GOAL■◢■◢
830 IFMO<MTHEN720
840 GOSUB1540:PRINT[,1]"GOAL!"
850 MUSIC"C5ROC3ROD3E5ROE3DC5ROC2ROC2ROC5"
860 IFRO=12GOTO1180
870 RO=RO+1:AL=3:GOTO890
880 REM■◢■◢ROUNDガメン ヅクリ■◢■◢
890 FORH=0TO2:U$(H)="イイイイイイイ":NEXT
900 FORH=3TO11:READU$(H):NEXT
910 READTI,CH,M,X1,Y1,X2,Y2
920 D(0)=TI:D(1)=CH:D(2)=X1
930 D(3)=Y1:D(4)=X2:D(5)=Y2:GOTO960
940 TI=D(0):CH=D(1):X1=D(2)
950 Y1=D(3):X2=D(4):Y2=D(5)
960 FORH=0TO11:CURSOR0,H*2:FORC=0TO6
970 A=ASC(MID$(U$(H),C+1,1))-135
980 I=INT(A/10):T(H,C*2)=I:GOSUB1080
990 T(H,C*2+1)=A-I*10:I=A-I*10:GOSUB1080
1000 NEXTC,H
1010 CURSOR0,24:PRINT[INT(RO/2),7]"┌┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┐";
1020 FORC=0TO13:T(12,C)=2:NEXT
1030 CURSOR33,19:PRINT"大大■■";SPC(3-AL)
1040 MO=0:A=1:O=0:GOSUB650:GOSUB690
1050 CURSORX2*2,Y2*2:PRINT[5,]B$(9)
1060 CURSOR32,7:PRINTRO:GOTO290
1070 REM■◢■◢ガメン ヲ カク■◢■◢
1080 E=0:ONI+1GOSUB1100,1110,1120,1130,1140,1150,1160,1160,1130
1090 PRINT[D,E]B$(I);"■";:RETURN
1100 D=6:RETURN
1110 RETURN
1120 D=INT(RO/2):E=7:RETURN
1130 D=5:RETURN
1140 D=7:RETURN
1150 D=1:E=4:RETURN
1160 D=0:E=4:RETURN
1170 REM■◢■◢ALL ROUND CLEAR■◢■◢
1180 COLOR,,5,0:PRINT"■":CURSOR8,3
1190 PRINT"YOU CLEAR ALL ROUND!!"
1200 PRINTSPC(43);"ALICE ESCAPED FROM MONEYLAND!!":MUSICJ$;J$;J$;"+B9RR":TEMPO5
1210 CURSOR5,8:COLOR,,4,0:PRINT"...ALICE OPENED HER EYES.":MUSICH$+"AB+C6G4"
1220 PRINTSPC(45);"SOMEONE WAS LOOKING AT ALICE."
1230 PRINTSPC(45);"IT WAS ALICE'S SISTER.":MUSICH$+"ECD6G4"
1240 PRINT[2,]SPC(45);"SHE SAID,":MUSICH$+"AB+C6"
```

```
1250 PRINT[6,]SPC(42);"「WHAT'S THE MATTER WITH YOU,ALICE?"
1260 PRINT[6,]SPC(49);"DID YOU HAVE A QUEER DREAM?」":MUSIC"G4";I$
1270 PRINT[1,]SPC(122);"PROGRAMED BY T.MURATA AND T.KATAYAMA"
1280 MUSIC"R9RRRR":TEMPO7:GOTO1180
1290 REM■◢■◢TITLE■◢■◢
1300 U$(0)="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
1310 U$(1)="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
1320 U$(2)="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
1330 U$(3)="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
1340 U$(4)="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
1350 U$(5)="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
1360 U$(6)="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
1370 U$(7)="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
1380 FORC=0TO3:PRINT"     ";U$(C):NEXT
1390 MUSIC"R9"
1400 FORH=1TO40STEP2:FORC=4TO7
1410 CURSORH,C+3
1420 PRINT[1,]MID$(U$(C),H,2)
1430 CURSOR40-H,C+3
1440 PRINT[3,]MID$(U$(C),40-H,2)
1450 NEXTC,H
1460 FORC=0TO2:CURSOR0,13+C*3:FORH=0TO2
1470 I=C*3+H:GOSUB1080:READ A$
1480 PRINT"■--";A$;"■";TAB(13*H+13);
1490 NEXTH,C:MUSICH$+"AB+C6"
1500 CURSOR10,23:PRINT[7,1]"***HIT ANY KEY***"
1510 GET A$:IFA$=""THEN1510
1520 RETURN
1530 REM■◢■◢ワクドリ■◢■◢
1540 FORC=0TO2:CURSOR7,10+C:PRINT[,1]SPC(15):NEXT
1550 CURSOR11,11:RETURN
1560 REM■◢■◢TITLE DATA■◢■◢
1570 DATAFLASH,SPACE,WALL,MONEY,LADDER,GOAL,ALICE(1),ALICE(2),U.F.O
1580 REM■◢■◢ガメンDATA■◢■◢
1590 DATA■■■■■■■■■■■■■,"ALICE IN  ■",MONEYLAND ■,■■■■■■■■■■■■■,,
1600 DATA ♠♠ ROUND ♠♠,,,◆◆ TIME  ◆◆,,,♥♥ MONEY ♥♥,,,♣♣ CHANGE♣♣,,
1610 DATA ●● ALICE ●●,,,,,WRITTEN BY,"  ムラタタツヤ"
1620 REM■◢■◢ROUNDガメンDATA■◢■◢
1630 DATA ムスススススソ,メナイスネネノ,マァイスネネノ,メイイスイイノ,ミイニスイイノ,ミエイスイネオ,ミニウスイイオ,メイスレスイオ,ムスシスウスソ,300,10,10,3,2,12,2
1640 DATA オイァイイニイ,オススシイノイ,オシイイエイイ,オシイイニウイ,オシイイイスイ,オシイイウスイ,オシイイシスイ,オスオウススァ,ナイイウスシカ,200,6,5,2,3,0,6
1650 DATA イイイエネニイ,カイイネネヌイ,イミエネネニイ,イムネニイウイ,イメネシシシシ,エネヌウウウウ,エネイシシシシ,ススシウウウウ,ァァイシシシシ,160,12,20,11,2,5,9
1660 DATA ヌセスヌスセニ,ヌヌヌネヌネノ,ムネヌネセネノ,メネネヌスセノ,ムスネネネネノ,ムヌヌススヌノ,メヌヌヌヌロノ,メヌヌスヌスノ,メネネネネネナ,400,30,50,13,3,0,2
1670 DATA ロメムメムメム,ムムムムムムム,ムムムムムムム,ムムムムムムム,ムムムムムムム,ムムムムムムム,ムムムムエムム,メムメネシウイ,イイイイイイイ,140,0,8,13,11,13,2
1680 DATA ネネイウスイカ,ネニイムスミイ,ネイイウシミウ,ニイイスウミイ,イイウスイミイ,イイススイイウ,エウススイイミ,イスススイミイ,ウスススイメイ,999,4,2,2,9,0,11
1690 DATA イミイイイイイ,ウミススススス,ウミウニイイイ,ウミイシイエレ,ウミイヌイミミ,ウミイイシイミ,ウメイシウイイ,ウスイスイスミ,イニウスシイイ,190,8,5,13,3,13,5
1700 DATA イイイイススミ,イイアセスシイ,シオナタスシス,シオナススソス,シソヌイイソシ,スオヌサエオイ,スネスサエオシ,スウスシエイイ,スススススソス,120,5,10,0,4,0,0
1710 DATA ノススネヌスヤ,ネスネヌネスミ,ムスネスセヌネ,メネヌセスネセ,ネネスネヌセノ,ノヌセヌネスネ,メスネスセヌセ,ネセムセスメス,スネヌニヌセヌ,40,3,50,7,11,13,9
1720 DATA ヌムムイァイメ,ヌヌネスニイメ,ニシスナヌニイ,シイィアニシイ,ヌウオアイイウ,ヌシイナイイシ,ニニウアイウシ,イウシアウシニ,ルァヌアスソハ,200,5,10,6,3,0,0
1730 DATA イイイイイニネ,イウイイイイオ,イスイエヌスイ,ウスオウスシウ,スススススシ,ニイイイイイイ,イウウウムスス,ウウムスムァァ,イシイイミイカ,130,3,6,0,6,10,2
1740 DATA ＩＩＩＩＩＩＩ,ミマママママ,ミミミミミミミ,ミミミミミミミ,ミミミミミミミ,ミミミミミミミ,ミミミミミミミ,ミミミミミミミ,ミミミミミミミヤ,115,6,7,1,11,13,1
```

★OF劇場：男は仕事をさぼり，ゲーム・センターでゲームをやる。しかし，隣のリアルマージャンに目がいってしまう……つづく。(静岡県庵原郡・工藤静香のVIPチョコレート13才)……【影：早くつづきが聞きたい。】

MZ-700/1500(Hu-BASIC)用



すべてが1画面プログラムというおいしさ

ショート・プログラム3本勝負

（移植版 JET COASTER/DOWN MAZE/MEVIOUS）

Blue thunder armor

★はじめに

今回は，昔，ベーマガで掲載された懐かしのショート・プログラムを3本移植してみましたので，楽しんでください。

それでは，各ゲームの説明です。

★JET COASTER

これは，左から走ってくる15人乗りのジェット・コースターに，12人の人間を飛び乗らせるというゲームです。

シフトキーを押すと，矢印の位置から人が飛び乗ります。1人乗せるごとに点数が入り，クリアごとに点数がどんどんあがっていきます。12人乗せたらクリアで，さらにむずかしくなります。1度でも失敗したらゲーム・オーバーです。

★DOWN MAZE

これは，人を操って，どれだけ下に降りられるかというゲームです。人はバーニアを背負っていますが，上昇するほどのパワーはないので，ただひたすら降りるだけです。ほとんど運だけのようなものですが，とにかくがんばってください。

カーソル・キーの左右で移動ですが，落下中は動けません。ギブアップはGキーです。

★MEVIOUS

♥形の戦闘機（と思ってください）を操縦して，ひたすら飛んでください。操縦はカーソル・キーで行ないます。

なお，森林にそびえたつピラミッドや，なぜか空を飛んでいる板，キラキラと光りながら突っ込んでくるUFOにぶつかるとゲーム・オーバーです。

ある程度（かなり）進むと，デモはありませんが，一応ゴールがあります。

★プログラムについて

3本とも，リストが1画面内に収まるようにしてありますので，ちょっと見づらいかと思いますが，がまんしてください。

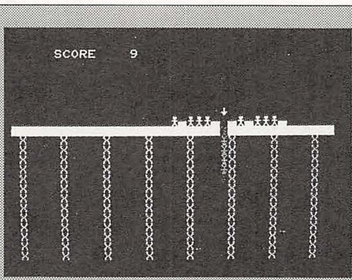
MEVIOUSについては，特殊な方法でバックを書いていますので，ゲームを中断したら，画面を消去して，POKE 39，0⏎を実行してください。

★参考資料

- '83年4月号 JET COASTER
- '83年9月号 MEVIOUS
  By 森 巧尚さん
- '83年6月号 DOWN MAZE
  By くたらはしいさん
- プログラム・テクニックに関して
  '85年2月号 RUIN
  By 松本ちまきさん

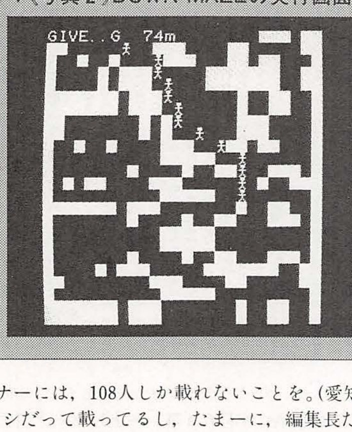
★

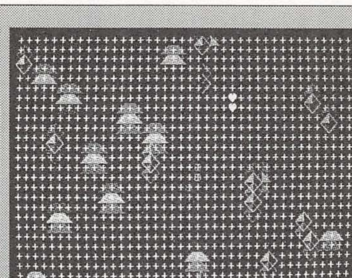
★ ★



▲《写真1》JET COASTERの実行画面

▼《写真2》DOWN MAZEの実行画面





▲《写真3》MEVIOUSの実行画面

★僕は知っている。このOFコーナーには，108人しか載れないことを。(愛知県常滑市・SFTエンジェル梅原16才)……【影：それはあまい。ワタシだって載ってるし，たまーに，編集長だって…。つぐ美：ヘソまがり】

《リスト１》JET COASTERのプログラム・リスト

```
10 COLOR 7,0:CLS:DEFINT A-Z:PLAY 7:JJ$=" "+STRING$(15,194)
20 J$=JJ$:M=0:T=T+1:COLOR 5:LOCATE 0,10:PRINT STRING$(39,200):POKE &HD159,128
30 COLOR 4:FOR I=0 TO 7:LOCATE I*5+1,11:PRINT STRING$(13,"X■■");:NEXT
40 X=0:L=1:N=15:F=0:K=255:COLOR 3:PRINT USING "■■■      SCORE ####";S
50 COLOR 7:FOR I=-14 TO 39
60 LOCATE X,9:PRINT MID$(J$,N,L);:K=PEEK(&HE001):IF (K<>255)*(F=0) THEN 80
70 X=X+(I>-1)*(I<39):L=L-(I<0)+(I>23):N=N+(I<0):FOR J=0 TO 20-T:NEXT J,I:GOTO40
80 IF PEEK(&HD181)<>58 THEN 110
90 PLAY "GOEC":MID$(J$,26-X,1)="ﾒ":F=1:M=M+1:IF M<12 S=S+T:GOTO 70
100 PLAY "C2FACFA":CLS:S=S+11*T:GOTO 20
110 FOR I=10 TO 23:LOCATE 25,I-1:PRINT" ■■¥":PLAY "+BO-C":NEXT:LOCATE 9,5
120 PRINT "**** GAME OVER ****";SPC(65);"HIT ANY KEY":K$=INKEY$(1):RUN
```

《リスト２》DOWN MAZEのプログラム・リスト

```
10  COLOR 7,0:CLS:X=13:SC=-10:V=&HD215
20  M$(0)="■ ■■■              ■■■ ■■"
30  M$(1)="■■        ■■■      ■■   ■■"
40  M$(2)="■    ■ ■■■   ■■■■■■■  ■■"
50  M$(3)="■■       ■ ■    ■       ■"
60  M$(4)="■          ■■■■         ■"
70  M$(5)="■■■■■■ ■■■■     ■   ■   ■"
80  M$(6)="■  ■  ■  ■■■   ■■ ■■   ■"
90  M$(7)="■      ■    ■  ■■ ■■■■  ■"
100 M$(8)="■ ■ ■■■     ■■■■   ■    ■"
110 POKE V,202:BEEP 1:BEEP 0:A=INT(RND(1)*9):IF PEEK(V+40)=67 THEN 130
120 SC=SC+1:LOCATE 0,24:PRINT M$(A):PRINT USING"■DEPTH   ####M ■";SC:GOTO 110
130 K$=INKEY$(0):W=(K$="■")-(K$="■"):IF PEEK(V+W)<>67 POKE V,0:V=V+W:POKE V,202
140 PRINT"■GIVE..G":IF K$<>"G" THEN 110
150 FOR I=0 TO 7:COLOR I:BEEP:LOCATE 3,11:PRINT "**** GAME OVER ****"
160 LOCATE 7,15-I:PRINT "HIT ANY KEY":NEXT:K$=INKEY$(1):RUN
```

《リスト３》MEVIOUSのプログラム・リスト

```
10 POKE 39,106:COLOR 4,0:PRINT CHR$(11,26):DEFINT A-Z:V=&HD000
20 B$(0)="■■■":B$(1)="■■■■■":X=20:Y=7:EX=20:EY=24
30 FOR T=0 TO 1500:COLOR 4:LOCATE RND(1)*36,24:PRINT B$(T MOD 2);
40 GOSUB 130:POKE VM-40,106:POKE VM+2008,64:K$=INKEY$(0)
50 X=X+(K$="■")-(K$="■")-(X<36)+(X>0):Y=Y+(K$="■")-(K$="■")-(Y<22)+(Y>1)
60 GOSUB 130:IF PEEK(VM)<>106 THEN 110
70 POKE VM,83:POKE VM+2048,120
80 EY=EY-2:GOSUB 130:POKE VE+40,106:POKE VE+2088,64:EX=EX+SGN(X-EX):C=6+(C=6)*4
90 GOSUB 130:POKE VE,72:POKE VE+2048,C*16:IF EY<1 EY=24:EX=RND(1)*38
100 S=S+Y:BEEP 1:BEEP 0:NEXT T
110 COLOR 7:LOCATE 13,10:PRINT USING"#####0 PTS.■■■■■■■■■■■■ HIT ANY KEY";S
120 PLAY "COBCG#ECF-C":K$=INKEY$(1):RUN
130 VM=V+X+Y*40:VE=V+EX+EY*40:RETURN
```

CHECKER FLAG

編：これはまた短いプログラムですね。

Dr.D：そう，カゲロウの生命のように短く，滝を登る鯉のように力強い。そういったプログラムじゃ！

編：ところで，最近はこういった短く，おもしろいゲームが少なくなったと思いません？

Dr.D：うん，こんなに短いプログラムでもこれだけの作品が作れるわけだからな。すばらしいことじゃ。まあ，これは移植ではあるがな。

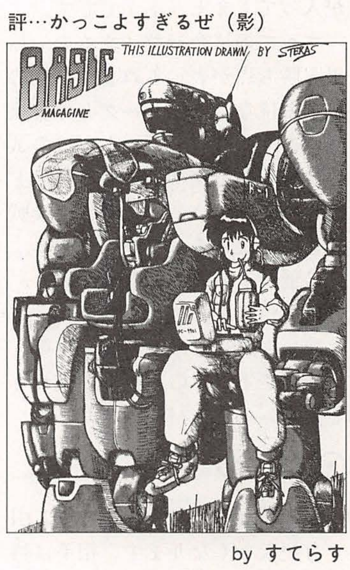
編：プログラムはだらだらと長いだけではいけない。要は，アイデアということですね。

評…笑わせてくれるぜ（影）



by POP2

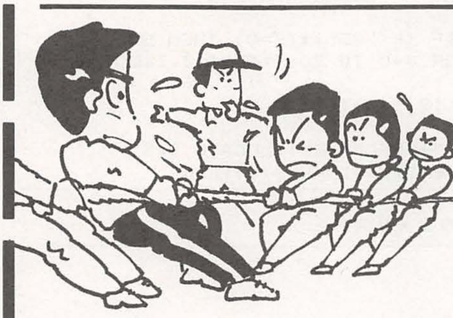
評…かっこよすぎるぜ（影）



by すてらす

★転校していっちゃったアキラ君。読んでいるかあ～。OFコーナーを伝言板に使おう。（栃木県黒磯市・相馬光孝14才）……【編：そりゃあ，読んでるよねー。つぐ美：今度はアキラ君がOFに返事をだしてあげてね。】

MZ-1500用



これぞスポーツの基礎じゃ(!?)

つなひき

MZいちばんっ!!

◎はじめに

ぬしのチームは大宇宙綱引連盟の第3リーグに参加を許されたのじゃ。目的は第1リーグで優勝をばすること。心してかかれよ。

⊙あそびかた

各セットの前にメンバーの並びかたを決めます。5人の中から3人選び,前から入力してください。あなたのチームはいつも右側です。

⇧で立ち,⇩でしゃがみます。そして⇨で綱を引きます。綱の中央の"丅"を右の↑まで引くとあなたの勝ちで,左の↑まで引かれると負けです。60秒で勝負がつかないときは引きわけです。

4チームと2セット先取の試合をそれぞれ行ないます。引きわけが入っても3セットまでです。

すべての試合を終了すると,結果と勝ち点が表示されます。そのとき1位なら上位リーグとの交換戦があり,その1セットだけの試合に勝つと上位リーグへ。そのとき5位なら下位リーグとの交換戦でそれに負けると下位リーグへ,その他はそのままになります。

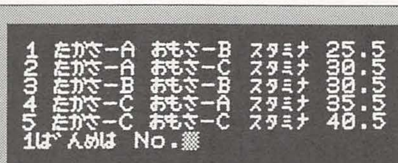
以上が1シーズンです。シーズン数に上限はありませんが,第3リーグで下位との交換戦に破れるとゲーム・オーバーです。

⊙こ　つ

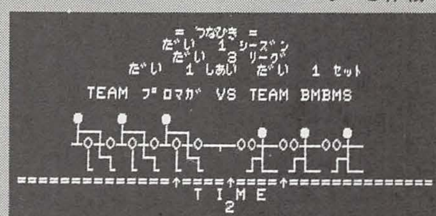
しゃがむと耐久力が,立つと引く力が大きくなります。相手は持久戦に弱いですから,そのへんを頭にいれといてください。どうしても勝てなければ,1110行にSH＝3～5までの値を適当に入れてみてください。

★参考にしたもの
○「つなひき」
byまき・ろうえるさん

★　　★



▲《写真1》まずは,メンバーの並びかたを決める。3人までだ



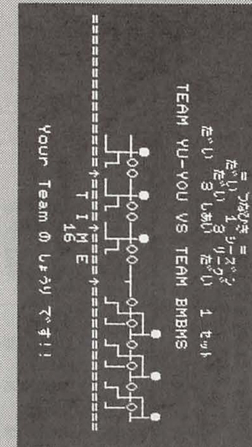
▼《写真2》いよいよ第1試合。しゃがんで持久戦にもちこむ作戦

つなひきのプログラム・リスト

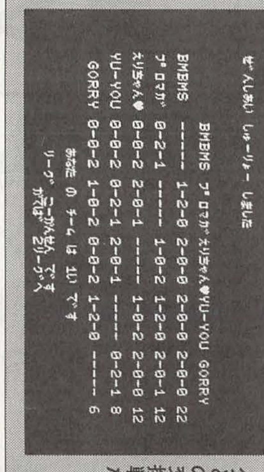
```
10 CLR:GOSUB 1110
20 '*** ゲーム ***************************
30 FORTE=1TO4
40 G=1:KP=0:HP=0:MP=0:SH=SH+.5
50 GOSUB 1320
60 CURSOR18,14:PRINTE:SOUND63,1
70 GETA$:P=0
80 IFA$="■"THENF=0
90 IFA$="■"THENP=1
100 IFA$="■"THENF=1
110 Z=Z+1:IFZ>RND(1)*10THENZ=0:TF=1-TF
120 TP=1:IF(TF=1)*(Z<RND(1)*10)THENTP=0
130 B=K*BK(F,P)-TM*BM(TF,TP)-TK*BK(TF,TP)+M*BM(F,P)+S-TS
140 IFB>RND(1)*200THENX=X+1
150 IFB<-RND(1)*200THENX=X-1
160 S=S-P*4-1:TS=TS-TP*4-1
170 CURSORX,7:PRINTL$(TF)
180 CURSORX+13,9:PRINTM$
190 CURSORX+16,7:PRINTR$(F)
200 IFX=0THEN310
210 IFX=10THEN250
220 IFE=60THEN280
230 E=E+1:GOTO 60
240 '*** アナタ ノ カチ **********************
250 CURSOR10,16:PRINT"Y.OUR .T.EAM ノ ショウリ デス!!.":WAIT1500
260 KP=KP+1:GOTO340
270 '*** ヒキワケ *************************
280 CURSOR12,16:PRINT"... .ヒキワケ デス ....":WAIT1500
290 HP=HP+1:GOTO340
300 '*** アナタ ノ マケ **********************
310 CURSOR12,16:PRINT".アナタノ.チーム .ノ マケ デス.":WAIT1500
320 MP=MP+1:GOTO340
330 '*** モロモロ ノ ハンテイ ******************
340 IFRC=1THEN920
350 CURSOR25,14:PRINTKP" -"HP" -"MP
360 IFKP=2THENAA$=".カチ マシタ.":GOTO420
370 IFMP=2THENAA$=".マケ マシタ.":GOTO420
380 IFG<3THENAA$=".ツヅイテ ダイ."+STR$(G+1)+" セット":WAIT1500:C=1:GOTO430
390 IFKP>MPTHENAA$=".カチ マシタ.":GOTO420
400 IFMP>KPTHENAA$=".マケ マシタ.":GOTO420
410 AA$=".ヒキワケ マシタ."
420 SH=SH+KP*2+HP+(MP=0)*(HP=0)*2-1
```


★このページのOFだけでも,つぐ美さんと2人きりにして…。(大分県東国東郡・キャスバル16才)……【影:どうせみんなに見られるんだから,2人だけになっても意味ないだろう。つぐ美:だからって登場したわけ?】

```
430 CURSOR10,18:PRINT"TEAM "N$" "AA$
440 WAIT 2000
450 IFC=1THENG=G+1:GOTO 50
460 WK(0,TE)=KP:WH(0,TE)=HP:WM(0,TE)=MP
470 WK(TE,0)=MP:WH(TE,0)=HP:WM(TE,0)=KP
480 NEXT
490 '*** ﾘｰｸﾞ ｾﾝ ｼｭｰﾘｮｰ ***************
500 CLS:PRINT".ｾﾞﾝｼｱｲ ｼｭｰ.ﾘ.ｮｰ ｼﾏｼﾀ."
510 '*** ｼｱｲ ｹｯｶ *********************
520 FORI=1TO3:FORJ=I+1TO4
530 WK=0:WH=0:WM=0:FORL=1TO3
540 IFRND(1)>.8THENWH=WH+1:GOTO570
550 IFRND(1)*10>4+J-ITHENWK=WK+1:GOTO570
560 WM=WM+1
570 IF(WK=2)OR(WM=2)THENL=3
580 NEXT
590 WK(I,J)=WK:WH(I,J)=WH:WM(I,J)=WM
600 WK(J,I)=WM:WH(J,I)=WH:WM(J,I)=WK
610 NEXT:NEXT
620 '*** ｶﾁ ﾜｹ ﾏｹ ﾋｮｰｼﾞ ***************
630 FORI=0TO4
640 CURSORI*6+7,4:PRINTN$(R,I):SC(I)=0
650 NEXT
660 FORI=0TO4
670 CURSOR0,I*2+6:PRINTN$(R,I)
680 CURSOR6,I*2+6:FORJ=0TO4
690 IFI=JTHENPRINT" -----";:GOTO0730
700 WK=WK(I,J):WH=WH(I,J):WM=WM(I,J)
710 PRINTWK"-"+MID$(STR$(WH),1)"-"+MID$(STR$(WM),1);
720 SC(I)=SC(I)+WK*2+WH+(WM=0)*(WH=0)*2
730 NEXT
740 PRINTSC(I)
750 NEXT
760 '*** ｼﾞｭﾝｲ ﾊﾝﾃｲ *******************
770 JU=6:D=0:FORI=0TO4
780 IFSC(I)=<SC(0)THENJU=JU-1
790 IFSC(I)=SC(0)THEND=D+1
800 NEXT
810 CURSOR10,16:PRINT".ｱﾅﾀ ﾉ .ﾁｰﾑ .ﾊ."JU".ｲ ﾃﾞｽ.":WAIT2000
820 IFD>1ANDRND(1)*D<1THENJU=JU-1+D
830 IF(JU>1)*(JU<5)THEN960
840 '*** ﾘｰｸﾞ ｺｰｶﾝｾﾝ ******************
850 IF(JU=1)*(R=1)THEN1050
860 CURSOR10,18
870 IFD>1THENPRINT".ﾁｭｰｾﾝ ﾆﾖﾘ.";
880 PRINT"ﾘｰｸﾞ .ｺｰｶﾝｾﾝ ﾃﾞｽ."
890 IFJU=1THENPRINTSPC(14)".ｶﾃﾊﾞ"."R-1"ﾘｰｸﾞ".ﾍ.";
900 IFJU=5THENPRINTSPC(13)".ﾏｹﾚﾊﾞ ｶｲ.ﾘｰｸﾞ.ﾍ.";
910 RC=1:WAIT2000:GOTO 40
920 CURSOR15,18
930 IF(KP=1)*(JU=1)THENPRINT"ﾘｰｸﾞ ｱｯﾌﾟ":R=R-1
940 IF(MP=1)*(JU=5)ANDR=3THEN990
950 IF(MP=1)*(JU=5)THENPRINT"ﾘｰｸﾞ ﾀﾞｳﾝ":R=R+1
960 SE=SE+1:CURSOR11,19:PRINT".ｻｱ ﾀﾞｲ."SE"ｼｰｽﾞﾝ .ﾍ!!.";
970 WAIT2000:RC=0:GOTO 30
980 '*** ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ *******************
990 CLS:CURSOR7,9
1000 PRINT".ｱﾅﾀﾉ .ﾁｰﾑ.ﾊ .ﾘｰｸﾞ .ｵﾁ ｼﾏｼﾀ....":PRINT
1010 PRINTTAB(11)"T.RY AGAIN (.Y/N)?"
1020 GETA$:IFA$="Y"THENRUN
1030 IFA$="N"THENEND
1040 GOTO 1020
1050 '*** ﾄｰﾄｰ ﾕｰｼｮｰ ｼﾀ! ***************
1060 WAIT1000:CLS
1070 CURSOR1,5:PRINT"TEAM "N$" .ﾂﾅﾋｷ .ﾘｰｸﾞ .ｶﾝｾﾞﾝ ｾｰﾊ !!!!!."
1080 CURSOR10,10:PRINT".ﾕｰｼｮｰ ｵﾒﾃﾞﾄｰ ｺﾞｻﾞｲﾏｽ."
1090 END
1100 '*** ｼｮｷ ｾｯﾃｲ NO.1 ***************
1110 CONSOLE0,20:CLS:R=3:SE=1
1120 DIM BK(1,1),BM(1,1),L$(1),R$(1),K(5),M(5),S(5),Y(5),N$(3,4)
1130 DIM WK(4,4),WH(4,4),WM(4,4),SC(4)
1140 M$="-┬-▒▒▒!  ▒▒▒!  "
1150 FORJ=0TO4:FORI=0TO1
1160 READ L$,R$
1170 L$=" "+L$+L$+L$:R$=R$+R$+R$+" "
1180 IFJ=0THENL$(I)=L$:R$(I)=R$:GOTO1200
1190 L$(I)=L$(I)+"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒!"+L$:R$(I)=R$(I)+"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒!"+R$
1200 NEXT:NEXT
1210 FORI=0TO1:FORJ=0TO1
1220 READ BK(I,J),BM(I,J)
1230 NEXT:NEXT
1240 FORI=1TO3:FORJ=1TO4
1250 READ N$(I,J)
1260 NEXT:NEXT
1270 INPUT"YOUR TEAM NAME(=<6)";N$
1280 IFLEN(N$)>6THEN1270
1290 FORI=1TO3:N$(I,0)=N$:NEXT
1300 RETURN
1310 '*** ﾒﾝﾊﾞｰ ﾉ ﾊｲﾁ *****************
1320 CLS
1330 RESTORE1740
1340 IFSH>55THENSH=55
1350 FORI=1TO5
1360 READA$,K(I),M(I),S(I):Y(I)=0:PRINTI;" ";A$;S(I)+SH
1370 NEXT
1380 K=0:M=0:S=0
1390 FORI=1TO3
1400 PRINTI;:INPUT".ﾊﾞﾝｺﾞｳ .N.O..";A
1410 IF(A<1)OR(A>5)OR(A>INT(A))THEN1400
1420 IFY(A)=1THEN1400
1430 Y(A)=1:K=K+K(A)*I+SH:M=M+M(A)*(4-I)+SH:S=S+S(A)*(I+9)/10+SH
1440 NEXT
1450 '*** ｶﾞﾒﾝ ﾋｮｰｼﾞ ******************
1460 CLS:PRINTTAB(14)"= .ﾂﾅﾋｷ =."
1470 CURSOR13,1:PRINT".ﾀﾞｲ ."SE" ｼｰｽﾞﾝ"
1480 CURSOR14,2:PRINT".ﾀﾞｲ ."R" ﾘｰｸﾞ"
1490 IFRC=1THENCURSOR6,5:PRINT"TEAM .ﾅﾅﾋｶﾘ.":GOTO1520
1500 CURSOR10,3:PRINT".ﾀﾞｲ ."TE" .ｼｱｲ ﾀﾞｲ ."G" ｾｯﾄ"
1510 CURSOR6,5:PRINT"TEAM "N$(R,TE)
1520 CURSOR18,5:PRINT"VS TEAM "N$
1530 CURSOR5,7:PRINTL$(1)
1540 CURSOR18,9:PRINTM$
1550 CURSOR21,7:PRINTR$(1)
1560 CURSOR0,12:PRINT"=============↑====↑====↑==============="
1570 CURSOR16,13:PRINT"T I M E"
1580 '*** ｼｮｷ ｾｯﾃｲ N.O.2 ***************.
1590 TK=290-R*65+TE*INT(RND(1)*5-1)
1600 TM=290-R*65+TE*INT(RND(1)*7-2)
1610 TS=290-R*65+TE*INT(RND(1)*3)
1620 X=5:E=0:F=1:TF=1:C=0
1630 RETURN
1640 '*** ﾃﾞｰﾀ ************************
1650 DATA "●   ","    ●","   ","    "
1660 DATA "├─  ","  ─┤"," ●  ","  ● "
1670 DATA "┴O┼O","O┼O┴","─┼OO","OO┼─"
1680 DATA " |ㄣ","ㄹ| ","  ㅏ","  ㅓ"
1690 DATA " ㄴ ㄴ","ㅢ ㅢ","ㅡ ㄴ","  ㅢㅡ"
1700 DATA 1.2,,.8,1.5,1.2,,.8,1.2,1.2,1.5
1710 DATA ｼﾞｮｼﾞｮ," MZ-15",ﾍﾞｰﾏｶ,ﾊﾟﾜｰｽﾞ
1720 DATA" .ｺﾀﾞﾂ.",.ﾌｯﾌｯﾌｯ.,ﾄﾞﾗｺﾞﾝ,ｶｹﾞﾁｰﾑ
1730 DATA ﾌﾟﾛﾏｶﾞ,.ｴﾘﾁｬﾝ♥.,YU-YOU," GORRY"
1740 DATA .ﾀｶｻｰ.A .ｵﾓｻｰ.B ｽﾀﾐﾅ,20,14,25
1750 DATA .ﾀｶｻｰ.A .ｵﾓｻｰ.C ｽﾀﾐﾅ,20, 8,30
1760 DATA .ﾀｶｻｰ.B .ｵﾓｻｰ.B ｽﾀﾐﾅ,14,14,30
1770 DATA .ﾀｶｻｰ.C .ｵﾓｻｰ.A ｽﾀﾐﾅ, 8,20,35
1780 DATA .ﾀｶｻｰ.C .ｵﾓｻｰ.C ｽﾀﾐﾅ, 8, 8,40
```



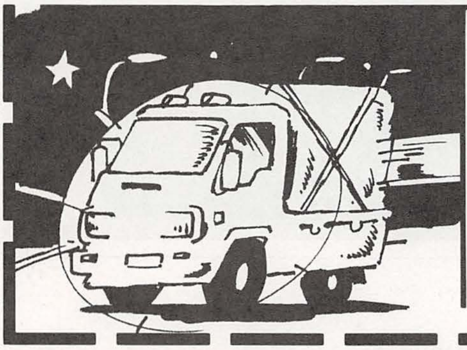
▲《写真3》第3試合。一気の引きで見事勝利。調子はバツグン



▲《写真4》全試合終了。1位ということで上位リーグとの交換戦だ

★僕のクラスの"柿谷"は,"柿"の木に登って"柿"を取ろうとして落ちて"カキッ"と腕が折れたという大バカ者だ。(徳島県麻植郡・松本賢一16才)……【影：柿の木に登って,みかんを取ろうとするヤツはいないわな。ウン。】

MZ-2200/2500(1Z002)用
(※2500で動かすには，2000モードで実行)



トラックは走るどこまでも

NIGHT OF VENUS-LINE
(ナイト オブ ヴィーナス ライン)

三宅　雅宏

⊙How To Play

トラックを操作して，乗用車やバスやトラックにぶつからないように，できるだけ速くVENUS-LINEを走り抜けるという内容です。

さて，操作方法は[8][2]キーで上下に移動します。スペース・キーで加速(かそく)し，はなすと減速(げんそく)します。加速と減速の比は1対2となっていますので，減速しすぎないようにしてください。

一定の距離を走ると，ステージ・クリアです。4ステージ・クリアするとエンディングとなります。

乗用車などにぶつかったり，道をそれたりしたらクラッシュします。3回クラッシュすると，ゲーム・オーバーです。

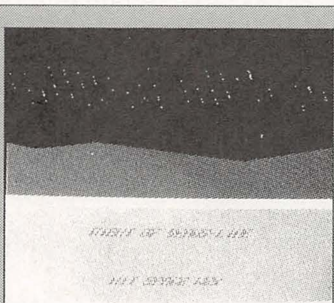
⊙About Program

山の二段スクロール・ルーチンは満足いくものになったと思います。

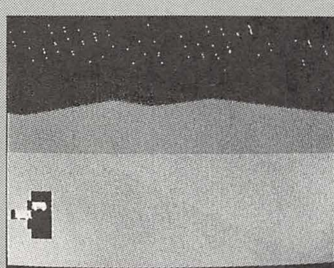
また，車などの移動にグラフィック・スクロールを使ったら，ゲームになりませんでした。そこで，車などを10台動かすようにしたのですが，これまたゲームになりませんでした。結局，車などを1台だけ動かし，夜の道という設定により，かなりスピードが得られました。

⊙For The Last Time

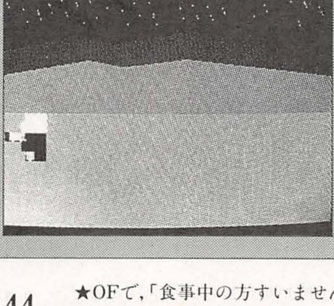
今回は，修学旅行(しゅうがくりょこう)で通ったビーナス・ラインが印象(いんしょう)に残ったので，このゲームを作りました。他にも，富士山はすごいと思ったので，どうなることやら……？



◀《写真1》スペース・キーでトラックの長い旅ははじまる



▲《写真2》夜という設定のため，ライトをつけているんだ



◀《写真3》ステージが進むと道幅がせまくなり，移動範囲が小さくなる

NIGHT OF VENUS-LINEのプログラム・リスト

```
1 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■< M E M O R Y  M A P>■■■
2 REM ■                                ■                              ■
3 REM ■  N I G H T  O F  V E N U S - L I N E  ■ B000h ~ B032h  Screen Put  ■
4 REM ■                                ■ B040h ~ B081h  Scrool      ■
5 REM ■         Music 「First Finale」       ■ B090h ~ B0FEh  Character Put ■
6 REM ■   (C) 1988 All Produced By M.Miyake  ■ B100h ~ B10Ah  Key Get     ■
7 REM ■                                ■                              ■
8 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
10 CONSOLES0,24C40NGN:GRAPHC7:CCOLOR7,0:COLOR@2:LIMIT$B000:TEMPO7
20 DIMCH$(36),M$(10),CM$(4):GOSUB4000:FI=0:BE$="001000"
25 ST=0:CR=0:ONFIGOSUB5080:FI=1:TI$="000000":CCOLOR@1
30 DI=300+INT(RND(1)*100)-50:X=18:Y=X:SP=0:POKE$F17,5:POKE$F1A,9:GOTO1000
100 REM ■■■■■■■■ Sub-routine ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
110 FORII=1TOLEN(AA$):A$=MID$(AA$,II,1):FORJJ=7TO1STEP-1:POSITIONXX-JJ,YY+JJ
120 PATTERN1,MID$(CH$(ASC(A$)-64),JJ,1):NEXT:XX=XX+8:NEXT:RETURN
130 A$=MID$(AA$,J,1):POKEAD,ASC(A$):AD=AD+1:RETURN
220 FORK=1TO7:POKE$F17,K:FORJ=1TO25:POKE$F1A,200:USR($F14):NEXTJ,K
```


★OFで，「食事中の方すいませんでした」などとでるが，OFを見ながら食事している人なんているの？（神奈川県小田原市・SVK-HIS14才）……【編：ふきだしたらまずいので，食事中にOFを読むのだけはやめよう。】

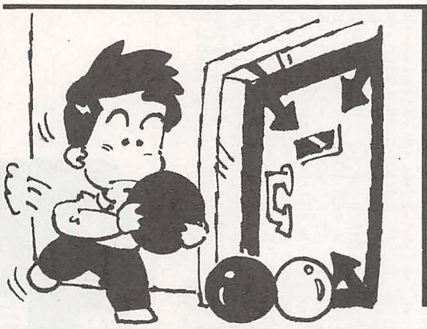
```
1000 REM ████████ Main Routine ████████████████████████
1010 USR($B100):INP@$EA,K:A=PEEK($B0FF):ONA+1GOTO1040:Y=Y+(A=56)-(A=50)
1020 CV=POINT(1,Y*8)-6:IF(Y=14)+(Y=23)+(Y=X)THENY=X:GOTO1040
1025 CURSOR1,X:USR($B090,CC$):CURSOR6,X-2:PRINTLR$;:X=Y
1030 CURSOR1,Y:USR($B090,CM$(0)):CURSOR6,Y-2:PRINTLG$;:ONCVGOTO2000
1040 USR($F14):DI=DI-1:ONDI+1GOTO3000:CURSORCX,CY
1050 USR($B090,CC$):CX=CX-1:IF((CX=0)+(CX=1)+(CX=2))*(CY=Y)THEN2000
1060 IFCX<=0THENCY=INT(RND(1)*(10-ST*2))+14+ST:CP=INT(RND(1)*4)+1:CX=6
1070 CURSORCX,CY:USR($B090,CM$(CP)):USR($B040)
1080 SP=SP-(K=253)+(SP>100)+(K<>253)*2-(SP<-1)*2:FORI=SP*3TO300:NEXT:GOTO1010
2000 REM ████████ Crash ████████████████████████
2010 CR$="":FORK=1TO96:CR$=CR$+CHR$(RND(1)*256):NEXT:CURSOR1,Y:USR($B090,CR$)
2020 FORK=0TO24:POKE$F17,7:FORJ=10TO20:POKE$F1A,J:USR($F14):NEXTJ,K
2030 CR=CR+1:POKE$F1A,24:MUSIC"R9":IFCR<>3THENGOSUB5110:GOTO30
2500 REM ████████ Game Over ████████████████████████
2510 CCOLOR@7:USR($B019):BOX[0]0,104,319,199,F:AA$="GAME@OVER":XX=124:YY=128
2520 GOSUB110:FORI=10TO50:POKE$F1A,I:POKE$F17,(I/2)+1:FORJ=0TO5:USR($F14)
2530 NEXT:MUSIC"R0":NEXT:XX=80:YY=168:AA$="TRY@AGAIN@@YES@OR@NO":GOSUB110
2535 FORI=1TO12:COLOR@:FORJ=0TOI*50:NEXT:CCOLOR@:FORJ=0TOI*50:NEXTJ,I
2540 COLOR@:GETA$:USR($B040):ON-(A$="")GOTO2540:BOX[0]0,104,319,199,F
2550 ON-(A$<>"N")GOTO25:POKE$F17,$30:POKE$F1A,$60:CONSOLEC40:GRAPHC7:END
3000 REM ████████ Stage Clear ████████████████████████
3010 T$=TI$:MUSIC"+A2":BOX[0]0,104,319,199,F:AA$=CHR$(ST+92)+"@STAGE@CLEAR"
3020 CCOLOR7:COLOR@:USR($B019):XX=104:YY=128:GOSUB110:XX=105:YY=168:ST=ST+1
3030 Z$="":FORI=1TO6:Z$=Z$+CHR$(VAL(MID$(T$,I,1))+91):NEXT:AA$="TIME@"+Z$
3040 GOSUB110:MUSIC"R9R":ONST-3GOTO3500:GOSUB5100:TI$=T$:GOTO30
3500 REM ████████ Finale ████████████████████████
3510 BOX[0]0,104,319,199,F:FORI=1TO38:CURSORI,Y:USR($B090,CM$(0)):MUSIC"R0"
3520 FORJ=0TO5:USR($F14):NEXT:CURSORI,Y:USR($B090,CC$):NEXT
3530 XX=80:YY=128:AA$="YOU@CLEARED@ALL@STAGES":GOSUB110:XX=100:YY=160
3540 AA$="YOUR@TIME@"+Z$:GOSUB110:XX=100:YY=168:AA$="BEST@TIME@"
3550 TEMPO6:IFVAL(T$)<VAL(BE$)THENBE$=T$
3560 FORI=1TO6:AA$=AA$+CHR$(VAL(MID$(BE$,I,1))+91):NEXT:GOSUB110:AD=46336
3570 GETA$:ON-(A$=" ")GOTO3600:IFPEEK(AD)=255THENAD=46336
3580 MA$="":FORI=1TO3:MA$=MA$+CHR$(PEEK(AD)):AD=AD+1:NEXT:POKE$F1A,5
3590 MUSICMA$:POKE$F17,15:USR($F14):GOTO3570
3600 BOX[0]0,104,319,199,F:GOTO2510
4000 REM ████████ Read some datas ████████████████████████
4010 CURSOR12,12:PRINT"Just a moment!":FORI=0TO6:READA:POKE48896+I,A:NEXT
4020 FORI=1TO36:READA$:FORJ=1TO14STEP2:AA$=MID$(A$,J,2):USR($BF00,AA$)
4030 CH$(I)=CH$(I)+CHR$(PEEK($BF0F)):NEXTJ,I:CH$(0)=STRING$(CHR$(0),7)
4040 AD=45056:FORI=1TO9:READA$:FORJ=1TO64STEP2:AA$=MID$(A$,J,2)
4050 USR($BF00,AA$):POKEAD,PEEK($BF0F):AD=AD+1:NEXTJ,I
4060 FORI=0TO4:FORJ=0TO2:READA$:FORK=1TO64STEP2:AA$=MID$(A$,K,2)
4070 USR($BF00,AA$):CM$(I)=CM$(I)+CHR$(PEEK($BF0F)):NEXTK,J,I
4080 AD=46336:FORI=1TO14:READAA$:FORJ=1TOLEN(AA$):GOSUB130:NEXTJ,I
4090 LR$="████ ↑↔↔↔↔↔████↑↔↔↔↔↔↔↔↔████↑↔↔↔↔↔↔████↑↔↔↔↔↔████"
4100 LG$="     ↑↔↔↔↔↔↔     ↑↔↔↔↔↔↔↔↔↔      ↑↔↔↔↔↔↔     ↑↔↔↔↔↔     "
5000 REM ████████ Titel & First Screen ████████████████████████
5010 CONSOLECBOR:GRAPHO123,C7:USR($B000):CC$=STRING$(CHR$(0),96)
5020 LINE[7]319,79,0,79,0,73,90,60,120,65,145,63,180,59,240,65,319,73
5030 PAINT[1]178,78,7:PAINT[4]178,78,7:BOX[4]0,80,319,103,F
5040 LINE[4]319,79,0,79,0,73,90,60,120,65,145,63,180,59,240,65,319,73
5050 LINE[7]319,31,0,31,0,52,70,40,120,45,180,35,220,40,240,38,289,45,319,52
5060 PAINT[1]1,32,7:PAINT[0]1,32,7:FORI=0TO80:SET[6]RND(1)*312,RND(1)*32:NEXT
5070 LINE[0]319,31,0,31,0,52,70,40,120,45,180,35,220,40,240,38,289,45,319,52
5080 AA$="NIGHT@OF@VENUS@LINE":XX=88:YY=128:GOSUB110:LINE197,132,201,132
5090 AA$="HIT@SPACE@KEY":XX=108:YY=168:GOSUB110:XX=108:CONSOLEN
5100 COLOR@:USR($B040):CCOLOR@:USR($B040):GETA$:ON-(A$<>" ")GOTO5100
5110 PRINT"⊗":CCOLOR@1:COLOR7:BOX[0]0,104,319,199,F
5120 FORI=13TO24:CURSOR0,I:PRINTSTRING$("█",16);:NEXT
5130 BOX1,104,64,(14+ST)*8-1,F:BOX1,(24-ST)*8,64,199,F:BOX[1]64,104,319,199,F
5140 CURSOR1,18:USR($B090,CM$(0)):CX=6:CP=INT(RND(1)*4)+1
5150 CY=INT(RND(1)*(10-ST)/2)+14+ST:CURSORCX,CY:USR($B090,CM$(CP))
5160 CURSOR6,16:PRINTLG$:TEMPO6:MUSIC"R7A5RARAR+A7":TEMPO7:COLOR2:RETURN
7000 REM ████████ Datas ████████████████████████
7010 DATA205,35,6,50,15,191,201
7020 DATA7C4444FEE2E2E2,FC8484FEE2E2FE,FE8280E0E0E2FE,F88482E2E2E4F8
7030 DATAFE8280FCE0E2FE,FE8080FCE0E0E0,FE8280EEE2E2FE,828282FEE2E2E2
7040 DATA1010101C1C1C1C,FE1010707070F0,B2828EF8EEE2E2,808080E0E0E0FE
7050 DATAFE8A8AEAEAEAE2,FE8282E2E2E2E2,FE8E8E8E8282FE,FE8282FEE0E0E0
7060 DATAFEB6B6968A86FE,FC8484FEE2E2E2,FE8280FE0EBEFE,FE10101C1C1C1C
7070 DATA828282E2E2E2FE,E2E2E2E424243C,828A8AEAEAEAFE,8282EE38EEE2E2
7072 DATA828282FE0E0EFE,FE020EFBE0E0FE,FE8282E2E2E2FE,3B0808383838
7074 DATAFE0E0EFEE0E0FE,FE0E0E7E0E0EFE,8080C4C4FE1C1C,FE8080FE0E0EFE
7076 DATAFE8080FEE2E2FE,FE020418383838,7C4444FEE2E2FE,FE8282FE0E0EFE
7080 DATADBE8CBFFCBB7D3E83E03D3F72100CA1101CA36AA01FF0EEDB0CD39B0DBE8CBFF
7090 DATAD3EB2110D41111D4361F01BF03EDB0CD0BB1C9000000000000DBE8CBF7D3E8C9
7100 DATADBE8CBFFCBB7D3E83E03D3F72101CA1100CA062F1AC5F5064F7E12132310FAF1
7110 DATA122313E110EE2181D1118 0D1062F1AC5F5064F7E12132310FAF1122313C110EE
7120 DATAC339B000000000000000000000000003E01D3F7F5CDA0B0F1FE03C83CC392B0
7130 DATADBE8CBFFCBB7D3E8D5ED4BD11104118002218 0BD1910FDCB20CB2109D1E50608
7140 DATA1A7713D511500019D110F5E123E506081A7713D511500019D110F5E123E50608
7150 DATA1A7713D511500019D110F5E123E506081A7713D511500019D110F5E1C339B000
7160 DATAAFCD0109CD320832FFB0C92110D41180D73E1E06507712132310FAC900000000
7190 DATA55AA55AA55EAF5E055AA55AA55AA5500D5EAD5EAD5EAF5E01F7F7F7F7FFF00
7200 DATAFFFFFFFFFFFFFFFFE0FFFFFFFFFFFFFF003F3F3F3FFFFFFE0600000000000C100
7210 DATA0000000000E0F0E000000000000001000000000000E0F0E0600F1F000000C100
7220 DATA00F8F80000E0F0E000E1E10000000100008787000080C080001F1F0000030703
7230 DATAFF0707FFFFFFFFFEOFF1E1EFFFFFFFF00FF7878FFFFFFFFB0FFE0E0FFFFFFFF03
7240 DATAAAFA6AAAAAAEAFAE0AAEBABAAAAAAAAB00AAAFAAAAAAAAAEA80AABFB5AAAAABAF03
7250 DATA00000000000E0F1E000007E7F0000010000007EFE0000800000000000078F07
7260 DATA0080C0E0FFFFFFFE000FF8180FFFFFF0000FF8101FFFFFF00000103077FFFFF07
7270 DATA0000000000E0F1E000007E7F00000100000007EFE000080000000000000878F07
7280 DATA0080C0E0FFFFFFFE000FFFFFFFFFFFFF0000FFFFFFFFFFFF00000103077FFFF07
7290 DATA000000000000E0F1E000000000000001000000000000008000000000000878F07
7300 DATA000000000000E0F1E000007E7F000001000007EFE000080000000000000878F07
7310 DATA000000000000FEFEC000000000000FFFF0100F8F8F8F8FFFFC000070F1F3F3F3F01
7320 DATA00FEFEFEFEC0E0C000FFFFFFFF01030100070707C0E0C00000000000000010301
7330 DATA00FEFEFEFEC0E0C000FFFFFFFF0103010007E7E707C0E0C0000001030001 0301
7500 DATA+A1+G +F +G +A5+A3+A +A +G1+F +E +F +G5+G3+G +G +F1+E1+D6+D3+E5+C +F6
7510 DATAR7  E1 D  C -B -A5 E1 E6 R3 E1 D  C -B -A5-G1-A -G6 R3-A -B  C1 C4-B3
7520 DATAC1  D5 C3 D1 E6 R5 E  F  G  A3 G  F  E1 F6 R3 F3 E  D  C1 E6 C3 D  E5
7530 DATAE1  E  F3 E  D  C -B  E7 R5 F3 G  A6 A3 G  F  E  F1 G6 R3 G  A  B  B5
7540 DATAB1  B +C3 B  A  G1 A6 R3 A3 B +C  B  A +C5 B3 A  G  F1 G6 R5 A3 B +C1
7550 DATAB   A6 R3 A  B +C  B5 A3 B +D +C6 F3 G5 E  A7 R5 G3 G  A  G  F6 G1 A1
7560 DATAB7  R6+E1+D +C +D +E6 R3+E +G +A +B1+B +B3+A +G5+F3+E  B5+D7 R3 A1 A1
7570 DATAA3  B  A5 G3+D7 R5+D3+E +F +E7 R3+D5 B3+D6 R5+C1+D +E +F6+F1+E +D +E6
7580 DATAR7 +D3+E  B6+C3 R9+E3+D +C5 R3+C +D +E +F +D5+C3+D6 R3+F +G1+A6+A3+B3
7590 DATA+A +G +F1+G8 R5+C3+D +E1+E6+D3+C +D6 R3+E +D +E +C7 R +E3+D +C5 R3+C3
7600 DATA+D +E +F +D5+C3+D6 R3+F +G1+A6+A3+B +A +G +F1+G8 R5+C3+D +E1+E6+D3+C3
7610 DATA+D6 R3+D +E +C +G7 R +E1+D +C +D +E6 R3+E +G +A +B1+B +B3+A +G5+F3+E3
7620 DATAB5 +D7 R3 A1 A1 A3 B  A5 G3+D7 R5+D3+E +F +E7 R3+D5 B3+D6 R5+C1+D +E1
7630 DATA+F6+F1+E +D +E6 R7+D3+E  B6+C3 R7
```



MZ-2200

★編さんって誰のことなんですか？編集長は別にいるようだし。(新潟県長岡市・佐治康之13才)……【編：くっ，存在がうすいこのワタシ。影：泣くな編くん，このワタシが編集長になって出番を多くしてあげるから。】

MZ-2500シリーズ(M25-BASIC)用



パズル的要素を含んだアクション

カシルテちゃんの大冒険(だいぼうけん)

蒲生　敬

★ストーリー★

私は普通の冒険家(ぼうけんか)。名前はカシルテ。冒険のターゲットは，石の洞窟(どうくつ)。

さて，今回も，はでにやりますか。

★ルール1★

[4]，[6]キーで左右，[8]キーでジャンプ，[5]キーで向きをかえます。[G]キーでギブアップ，[Z]キーでポーズです。ポーズ中に，[4][6]キーでAT（攻撃力），DEF（防御力），を変えることができ，スペース・キーで決定です。

スペース・キーは，もし前にワサワサ（敵）がいたら剣を振(ふ)り，いなければ，今持っている物（右下に表示）を置いて，そこにある物を持ちます。

★ルール2★

タイトルで何かキーを押すとゲーム・スタートです。

3色の玉を扉(とびら)にすべて入れると，ラウンド・クリアです。ようするに，玉の前でスペース・キーを押す。そのまま扉の前に行き，スペース・キーを押す。これを3回やればいいわけです。おわかり？

玉を扉に入れると，何かが起こります(**第1表**)。しかし，三つ目の玉を扉に入れたときは何も起こりません。

クリアすると，ハートがぴこぴこ動きます。そこで，何かキーを押してください。そのときにでた数だけ，HP（ヒット・ポイント）のマックスが増えます。

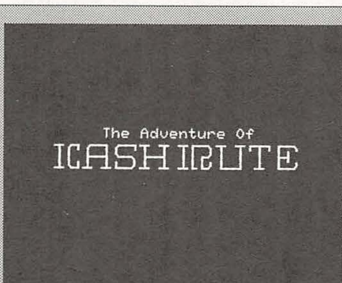
ワサワサにさわられると，HPが減り，HPがなくなったり，[G]キーを押したりするとMANが1人減り，MANがなくなると，ゲーム・オーバーです。[Y]キーで，コンティニュー。このときのATに注意。

《第1表》玉を扉に入れたときの効果

青い玉	HPが回復する
赤い玉	敵の重力が少しなくなる
緑の玉	HPのマックスが半分になる

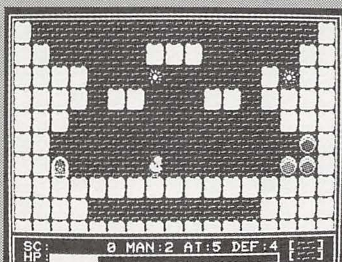
《第2表》変数表

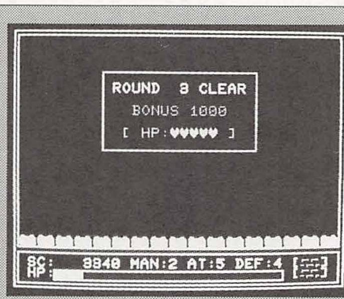
RU……ラウンド
MH……マックスHP
HP……ヒット・ポイント
MAN……残りのカシルテ
MX, MY, MU……カシルテのX，Y座標，向き
TX( )，TY( )…敵の座標
NA……敵のどちらかを動かすか。SWAPで，やっている
MD( )…敵のモード(移動)
　1.……SGNでX, Yの追跡
　2.……Yは，下に行って，Xは，SGNの追跡
　3.……バカで，下に行くだけ
　4.……3.と同じ
　5.……しばらくでてこないルーチン。これが力がないと，殺しても，すぐでてくる
TH( )…敵のHP
TA( )…敵の攻撃
SP……敵のスピード
AT……カシルテの攻撃力
DE……カシルテの防御力
SC……スコア



▲《写真1》シンプルなタイトル画面。適当なキーでスタート

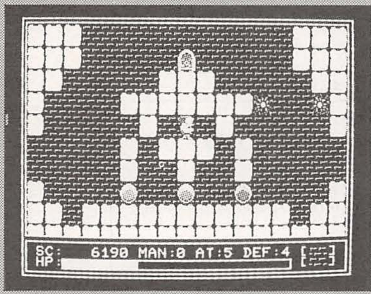
▼《写真2》三つの玉を扉に持っていくのが目的だ。1面は簡単



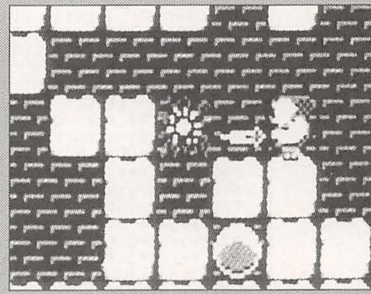


▲《写真3》面クリアすると，ヒット・ポイントのマックスを増やすチャンス

★このハガキのいろんなアンケートは，ちゃんと読んでるんですか？（京都府舞鶴市・塩見多加史14才）……【編：すみからすみまで読んでますよ。資料としてもしっかり集計して残してますから，ご安心を。よろしく。】



◀《写真４》パズル的要素もかなり含まれている。心してかかれ



▶《写真５》となりに敵がきたら，剣を振ってやっつけちゃえ

カシルテちゃんの大冒険のプログラム・リスト

```
 10 '──── [[ ショキ セッテイ ]] ────────────────────
 20 init "CRT1:40,25,0,0":init "CRT2:320,200,16":kmode:klist 0:click off
 30 screen 1,(0,1):new on 3:repeat on ,4:play on:goto 1320
 40 '──── [[ ガメン メイキング ]] ──────────────────
 50 erase DA:dim DA(18,10):KK=0:for Y=1 to 9:for X=1 to 17:KK=KK+1
 60 DA(X,Y)=val("$"+ascchr$(mid$(RU$(RU),KK,1)))-64:next:next
 70 for Y=1 to 9:for X=1 to 5:Q=X*2-1:W=Y:E=DA(Q,W):gosub 1060:Q=19-X*2
 80 E=DA(Q,W):gosub 1060:next:for X=1 to 4:Q=X*2:E=DA(Q,W):gosub 1060
 90 Q=18-X*2:E=DA(Q,W):gosub 1060:next:next:MX=RX(RU):MY=RY(RU):MU=1:CL=3
100 Q=MX:W=MY:E=11+MU:gosub 1060:E=1:M0=1:gosub 1070:for NA=1 to 2
110 gosub 450:next:NA=1:T1=2:SP=10-RU:EM=0:goto 200
120 '──── [[ メ イ ン ]] ────────────────────────
130 K$=inkey$:if K$=" " then 280 else if K$="8" then 230
140 if K$="Z" then 1010 else if K$="G" then DM=HP:goto 760
150 if K$="5" then 260 else XX=(K$="4")-(K$="6")
160 if XX=0 then 470 else ZX=MX+XX:if DA(ZX,MY)<>1 then 470
170 if scrn$(ZX*2+1,MY*2-1)="E" or scrn$(ZX*2+1,MY*2-1)="f" then 470
180 Q=MX:W=MY:E=1:gosub 1060:Q=ZX:W=MY:E=11+XX:gosub 1060:MX=ZX:MU=XX
190 '──── [[ オッチ マッス ヨーダ ]] ──────────────────
200 ZY=MY+1:if scrn$(MX*2+1,ZY*2-1)<>"X" then 470 else Q=MX:W=MY:E=1
210 gosub 1060:Q=MX:W=ZY:E=11+MU:gosub 1060:MY=ZY:goto 200
220 '──── [[ ジャーンプ ]] ─────────────────────
230 if DA(MX+MU,MY-1)<>1 then 130 else ZX=MX+MU:ZY=MY-1:Q=MX:W=MY:E=1
240 gosub 1060:Q=ZX:W=ZY:E=11+MU:gosub 1060:MX=ZX:MY=ZY:goto 200
250 '──── [[ ホウコウ テンカン ]] ──────────────────
260 MU=MU*-1:Q=MX:W=MY:E=11+MU:gosub 1060:for I=0 to 400:next:goto 470
270 '──── [[ S P ]] ─────────────────────────
280 ZX=MX+MU:if DA(ZX,MY)=0 then 130 else A$=scrn$(ZX*2+1,MY*2-1)
290 if A$="E" or A$="f" then PI=RU*10:gosub 1140:goto 310 else 370
300 '──── [[ ケ ン ヲ フル ]] ────────────────────
310 Q=MX+MU:W=MY:E=10+MU:gosub 1060:for L=0 to 500:next:E=DA(Q,W):gosub 1060
320 if MX+MU<>TX(1) or MY<>TY(1) then K=2 else K=1
330 TH(K)=TH(K)-AT:if TH(K)=<0 then MD(K)=5:goto 130 else MD(K)=1
340 Q=TX(K):W=TY(K):E=7:gosub 1060:AX=TX(K)+MU:if DA(AX,TY(K))<>1 then 130
350 for J=0 to 50:next:Q=TX(K):W=TY(K):E=DA(Q,W):gosub 1060:TX(K)=AX:goto 340
360 '──── [[ モチカエ ]] ───────────────────────
370 ZX=MX+MU:if DA(ZX,MY)=M0 then 580 else if DA(ZX,MY)=2 then 600
380 Q=ZX:W=MY:E=M0:gosub 1060:E=DA(ZX,MY):gosub 1070:DA(ZX,MY)=M0
390 M0=E:for I=1 to 650:next:if DA(ZX,MY)<>1 or MY=1 then 130
400 KK=0:gosub 1080:if KK=0 then 130 else Y1=MY-1:Y3=KK:X1=MX+MU
410 Y2=Y1:for I=1 to KK:DA(X1,Y2+1)=DA(X1,Y2):Q=X1:W=Y2+1:E=DA(X1,Y2+1)
420 gosub 1060:W=Y2:E=1:gosub 1060:DA(X1,Y2)=1:Y2=Y2-1:next
430 Y1=Y1+1:if DA(X1,Y1+1)<>1 then 130 else 410
440 '──── [ ワサ ワサ ( テキ ) ルーチン ] ─────────────
450 TX(NA)=int(rnd(1)*17+1):MD(NA)=int(rnd(1)*3+1):TH(NA)=int(rnd(1)*RU+1)
460 TY(NA)=1:TA(NA)=int(rnd(1)*HP+1):Q=TX(NA):W=1:E=7:gosub 1060:return
470 swap NA,T1:if MD(NA)=5 then 560 else if int(rnd(1)*SP+1)=1 then 490
480 Q=TX(NA):W=TY(NA):E=int(rnd(1)*2+1)+6:gosub 1060:goto 580
490 on MD(NA) goto 500,510,520,520,560
500 AX=TX(NA)+sgn(MX-TX(NA)):AY=TY(NA)+sgn(MY-TY(NA)):goto 530
510 if MY=TY(NA) then AX=TX(NA)+sgn(MX-TX(NA)):AY=TY(NA):goto 530
520 AX=TX(NA):AY=TY(NA)+1
530 gosub 750:if AY=10 then MD(NA)=5:goto 570
540 Q=TX(NA):W=TY(NA):E=DA(Q,W):gosub 1060:Q=AX:W=AY:E=int(rnd(1)*2+1)+6
550 gosub 1060:TX(NA)=AX:TY(NA)=AY:for 0=0 to 100:next:goto 130
560 TA(NA)=TA(NA)+1:if TA(NA)=>30 then gosub 450:goto 580 else 580
570 Q=TX(NA):W=TY(NA):E=DA(Q,W):gosub 1060
580 for 0=0 to 200:next:goto 130
590 '──── [[ Clear ?? ]] ──────────────────────
600 if M0=6 or M0=1 then 580 else E=1:gosub 1070:Q=MX+MU:W=MY:E=M0:gosub 1060
610 for I=1 to 1500:next:E=2:gosub 1060:CL=CL-1:if CL=0 then 650
620 PI=M0^2*10:gosub 1140:gosub 1110:if M0=3 then gosub 1120:M0=1:goto 130
630 if M0=4 then SP=SP+3:M0=1:goto 130 else MH=int(MH/2)+1:HP=MH:M0=1
640 locate 7,22:print [6] string$(MH,"■");string$(24-MH," "):goto 130
650 if RU=9 then 850
660 play off:play wait:pause 10:play "04T255@V90@21L8DCEDEFGFAGBA3"
670 pause 30:gosub 1090:line (96,32)-(224,88),13,B:paint (97,33),8,13
680 locate 13,5:print using "ROUND ## CLEAR";RU:locate 15,7
690 print [2] "BONUS 1000":locate 14,9:print [4] "[ HP:⇒⇒⇒⇒⇒ ]"
700 PP=int(rnd(1)*5+1):locate 19,9:print [6] string$(PP,"♥")
710 if inkey$="" then for I=1 to 300:next:locate 19,9:print "     ":goto 700
720 MH=MH+PP:if MH=>24 then MH=24:gosub 1120 else gosub 1120
730 gosub 1090:PI=1000:gosub 1140:RU=RU+1:play on:play "@V1A":goto 50
740 '──── [[ Game Over! ? ]] ───────────────────
750 if MX<>AX or MY<>AY then return else DM=TA(NA)-DF:if DM=<0 then DM=1
760 for I=1 to DM:gosub 1110:locate 6+HP,22:print [2] "■":for L=0 to 200
770 next:HP=HP-1:if HP=>1 then next:MD(NA)=4:goto 130 else HP=HP+1:next
```

★苦しいときの影だのみ…OFの返答に悩む人が，結局影にまわしてしまう，他力本願の意。(大阪府吹田市・由香里さんのBWHはね…ひみつ／15才)……【影：編集部ではワタシを神と称しているんだ。ゴホゴホ。】

```
 780 if MAN<>0 then play off:play "04T255@V90@21L8ABGAFGEFDECD" else 800
 790 MAN=MAN-1:gosub 1140:gosub 1090:gosub 1120:play on:gosub 1290:goto 50
 800 gosub 1090:locate 15,6:print [2] "GAME OVER!"
 810 MU$="@V80@23L9T25504EG>DC<GFE":play MU$+"GGAB>C6",MU$+"EFFFE6":play off
 820 K$=inkey$:if K$="" then 820 else if K$<>"Y" then 1190 else gosub 1110
 830 gosub 1120:MAN=AT:PI=0:SC=0:gosub 1140:play on:gosub 1290:goto 50
 840 '──── [[ ﾋ ﾐ ﾂ ﾀﾞ ﾖ -- ﾀﾞｧ ]] ─────────────────────
 850 if EM=1 then 890 else for Y=7 to 9:for X=3 to 15:DA(X,Y)=1:next:next
 860 DA(4,6)=1:DA(15,9)=3:DA(15,8)=5:DA(14,9)=5:for W=6 to 9:for I=1 to 9
 870 Q=I:E=DA(Q,W):gosub 1060:Q=18-I:E=DA(Q,W):gosub 1060:gosub 1110
 880 next:next:CL=3:M0=1:E=1:gosub 1070:EM=1:SP=5:goto 130
 890 MH=24:gosub 1120:play off:play wait:pause 50:gosub 1090
 900 for I=9 to 7 step -1:cgen 1:locate 3,I*2-1:print string$(17,"OP")
 910 locate 3,I*2:print string$(17,"QR"):for L=0 to 1000:next L,I
 920 for I=2 to 10:locate 4,I:print string$(32,"X"):next
 930 for I=3 to 9:locate 5,I:print string$(30,"W"):next:cgen
 940 line (40,24)-(278,79),15,B:pause 20:locate 13,4:A$="ALL ROUND CLEAR!"
 950 print A$:pause 20:locate 11,6:print "The End Of Adventure":pause 25
 960 locate 15,8:print "(C) 1989 by T.Gamou":Q=3:W=4:E=12:gosub 1060
 970 Q=9:W=6:E=7:gosub 1060:X=9:MU=-1:play on:gosub 1300:on play gosub 1300
 980 Q=X:W=6:E=0:gosub 1060:if DA(X+MU,6)=0 then MU=MU*-1:goto 980
 990 Q=X+MU:W=6:E=7:gosub 1060:X=X+MU:for I=1 to 500:next:goto 980
1000 '──── [[ ﾊﾟﾜｰｱｯﾌﾟ & ﾊﾟﾜｰﾀﾞｳﾝ ]] ──────────────────
1010 K$=inkey$:if K$=" " then 580 else PP=(K$="4")-(K$="6")
1020 if PP=0 then 1010 else AA=AT-PP:DD=DF+PP:if AA=10 or DD=10 then 1010
1030 AT=AA:DF=DD:locate 24,21:print using "#⇒⇒⇒⇒#";AT,DF:for I=1 to 500
1040 next:goto 1010
1050 '──── [[ Sub ]] ─────────────────────────────
1060 cgen 1:locate Q*2+1,W*2-1:print PC$(E):cgen:return
1070 cgen 1:locate 33,21:print PC$(E):cgen:return
1080 if DA(MX+MU,MY-KK-1)<=2 then return else KK=KK+1:goto 1080
1090 paint (100,30),0,15:for I=1 to 17:console 1,18,I+2,1:cls 1
1100 console 1,18,37-I,1:cls 1:for K=1 to 50:next:next:console :return
1110 crev@ (3,1)-(36,18),1:for K=0 to 90:next:crev@ (3,1)-(36,18),0:return
1120 for I=1 to MH:locate 6+I,22:print [6] "■":for L=0 to 200:next
1130 next:HP=MH:return
1140 SC=SC+PI:locate 7,21:print using "#######⇒⇒⇒⇒⇒#";SC,MAN:return
1150 line (23,6)-(296,160),15,B:line (23,164)-(296,187),,B
1160 line (55,177)-(248,184),,B:line (20,3)-(300,190),,B
1170 cgen 1:locate 3,19:print string$(17,"OP"):cgen:return
1180 '──── [[ ﾀｲﾄﾙ ]] ─────────────────────────────
1190 play on:on play gosub 1280:gosub 1280:cls 3
1200 locate 12,4:print [1] "The Adventure Of"
1210 locate 7,5:print [5] "[illegible]":MAN=2:RU=1
1220 locate 7,6:print [5] "[illegible]":AT=5:DF=4
1230 locate 7,7:print [5] "[illegible]":MH=5:SC=0:PI=0
1240 if inkey$="" then 1240 else gosub 1090:gosub 1150:on play gosub 1290
1250 locate 4,21:print "SC:⇓⇐⇐⇐HP:⇑⇒⇒⇒⇒⇒⇒0 MAN:2 AT:5 DEF:4 [  ]⇓⇐⇐⇐⇐[  ]"
1260 gosub 1120:gosub 1140:goto 50
1270 '──── [[ B G M ]] ────────────────────────────
1280 play "04T255@V80@21L9GGGBAGFFFAGFEEEGFE":return
1290 play "04T255@V80@21L9DEFGDRERFRGREFGAERFRGRAR":return
1300 play "04T255@V80@21L8DDFGEEGA":return
1310 '──── [[ Data s Set ]] ────────────────────────
1320 restore 1700:dim F$(15):for I=0 to 15:read F$(I):next:restore 1440
1330 for I=1 to 24:read A$,S$,D$:def chr$(64+I)=hexchr$(A$+S$+D$)
1340 def chr$(I+96)=mirror$(cgpat$(64+I)):next
1350 dim PC$(12):for I=0 to 12:read A$,S$:PC$(I)=A$+"⇓⇐⇐"+S$:next
1360 dim DA(18,10):for I=1 to 9:read RU$(I):next:for I=1 to 9
1370 RU$="":for L=1 to 39:RU$=RU$+F$(val("$"+mid$(RU$(I),L,1))):next
1380 KK=0:for Y=1 to 9:for X=1 to 17:KK=KK+1:DA(X,Y)=val(mid$(RU$,KK,1))
1390 next X,Y:for K=1 to 4:read A$:for J=1 to 2:Z(J)=val("$"+mid$(A$,J,1))
1400 next:DA(Z(1)+1,Z(2))=K+1:next:RU$(I)="":for Y=1 to 9:for X=1 to 17
1410 RU$(I)=RU$(I)+chr$(DA(X,Y)+64):next X,Y,I
1420 for I=1 to 9:read RX(I),RY(I):next:erase DA,F$:goto 1190
1430 '──── [[ Data s ]] ───────────────────────────
1440 data 004040010067081C,000000010000060B,1F2B152A1508060F,00708038B83A8060
1450 data 0070FCF8E0607C90,F08C7CF878F87C90,1C14560904730205,070B050200000307
1460 data 0F0F070300000000,180080F018E20040,80FC7CA00000E0F0,80FCFCF000000000
1470 data 004000010DC4001B,0122B2511D04E139,0000000000000103,0006002040131480
1480 data 08483020471C9040,00000000000080C0,0118000A00800400,0219604AA2294940
1490 data 0301000000000000,D800202000430000,988E232834142622,C080000000000000
1500 data 00630D172F3FFF7F,0000030C130C1020,00030F1C332C5060,7F7F3F2F136C0300
1510 data 0000000000000000,40402020100C0300,00630F1C33AC5060,00030D172F3F7F7F
1520 data 0000030C130C1020,404020201060C0300,7F7F3F2F130C0300,0000000000000000
1530 data 0060030C138C1020,00030D14232C5060,00030F1F3F3F7F7F,0000000000600000
1540 data 40402020100C0300,7F7F3F2F130C0300,083F7F3F7F7F3F1F,387F1F73743D2675
1550 data 387F7F7F7F3F3F7F,18FCFEFEFEFEFEFE,387CAED6925C624C,38FCFEFEFEFEFEFE
1560 data 3F3F7F3F7F3F5F00,7F64765B557C3F00,7F7F7F7F7F7F3F00,FEFEFEFEFEFEFC00
1570 data 2AC23628C854F000,FEFEFEFCFCFCF800,00630F1E38B07060,0001070C13372F2F
1580 data 00030F1C30306060,6460606064607F60,732F3E6F737F3500,7C7162717C607F60
1590 data 001F031F00670000,2040C04220000000,205FB35F20000000,00C6F8C000E70000
1600 data 0000004000000000,00C0F8C000000000,0000000000000000,0000000000000000
1610 data 0000000000000000,007E400000E70400,0000000000000000,0000000000000000
1620 data WW,WW,XX,XX,Ss,Tt,Ii,Jj,Kk,Ll,Mm,Nn,OP
1630 data QR,EF,GH,fe,hg,XX,vu,ba,dc,XX,UV,AB,CD
1640 data 8000E0E0FC01FEC6FE003E000F0007FFFFF0078,FFFFF9F3F870F8003F80FFA0BF000
707C1FE3F8,000000000EFB800000E38000020F838003FFFF8 :'[ R 01 ] ⇒ [ R 03 ]
1650 data 8000E000F800FE54FF007F2A9F800F8443C7F18,E003F001F07070FE1822082E80124
10001DFFD8,E003E000F000701018220C000602030001C0018 :'[ R 04 ] ⇒ [ R 06 ]
1660 data FE1FF803F20271011F417FA0BFD8DFF93FFE3F8,FFFFDE0F638E307C1000040006088
38FE3DFFD8,FFFFFFFFFFFFF8003C001FFFFFFFFFFFFFFFFF8 :'[ R 07 ] ⇒ [ R 09 ]
1670 data 27,E7,F6,F7 ,28,34,D4.E8 ,85,32,82,D2 ,88,75,83,95 ,82,58,B8,88
1680 data 86,83,64,A4 ,14,24,E4.F4 ,83,87,77,97 ,15,43,83,C3
1690 data 8,7 ,8,9 ,1,6 ,9,5 ,9.5 ,1,3 ,9,7 ,8,6 ,3,5
1700 data 1111,1116,1161,1166,1611,1616,1661,1666,6111,6116,6161,6166,6611,6616
,6661,6666 :'    ──── <<< (C) 1989 by Takashi.Gamou >>> ───
```

★コナミのテレホンサービスを聞いたら，いつものさっちゃんの声ではなく，へんな男の声だった。もしかして影さんの声？（岩手県紫波郡・小川　力13才）……【影：ワタシはこんなにイイ声だぞ。聞こえないって？】

PC-6001/mkII/6601/SR(モード1, ページ1)用



ダイヤをすべて取るアクション

Dirty room（ダーティ ルーム）

YAN-CAPS

STORY

あるところに，貧しい神父さんがいました。ある日，神父さんは草むらでつまづいて，コケました。ゴロゴロ，落ちたところは神秘のほら穴。まわりはコケやらドロやら…。

『あーあ。ダーティなところに落ちちまったぜ！』と，まわりを見ると，……なんと！世にもめずらしい宝石『ネパール』がゴロゴロあるじゃーありませんか『神よ……』さっそく拾おうとすると……げげっ！伝説の化物，「アンダー」と「アットマン」がせまってくる！こりゃたまらんと逃げだしました。めでたしめでたし。

あそびかた

神父さん(大)を動かして，◆をぜんぶ拾うと，出口のカベが１個開きます。そうしたら（別にその前でもいいですが），２匹の化物をぶつけます。するとカギがでますので，敵が拾わないうちに取りまして，開いた出口から脱出して，クリアです。

全7面で，クリアすると終わりです。イエーイ。

あ，操作はカーソル・キーです。

がいねん

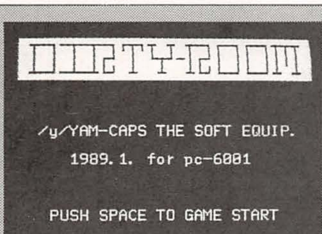
このゲームは，アクションというより，敵の動きを読みとる，パズルのよーなものです。よって，あとのほうの面で，おそくなっても，超キンパクしたゲームになるのです。

あとがき

最初はエンディングの曲にこるつもりでしたが，当初の目的『10画面以内』が守れそうになくなったので，かんたんになりました。

なお，作曲はT，アドバイスHでお送りました。

それじゃ，またねー。バーハハーイ。



▲《写真１》タイトル画面。スペース・キーでゲーム・スタート



▼《写真２》まん中上にいる大を操作して，すべての◆を取ろう



▲《写真３》& と @をぶつければカギ(¥)がでてくる。取ろう



▼《写真４》脱出口が開いたらそこに入ってラウンド・クリア

CHECKER FLAG

編：ノーマル・キャラのゲームでもなかなか楽しいですね。

Dr.D：そうじゃな。追いかけゲームなどは，追いかけのルーチンが良くできていればキャラクターはあまり気にならないものじゃ。

編：カギをだすっていうのがよりおもしろくなっている要因でしょう。

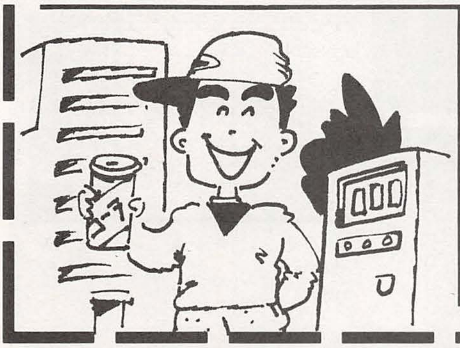
Dr.D：ただダイヤを取って脱出するだけでは，採用されなかったかもしれないなー。

DIRTY ROOMのプログラム・リスト

```
10 CLEAR300:GOSUB370
20 REM ●●●MAIN ●●●●●●●●●●●●●●
30 ONRGOTO40,40,60,80,100,100,120
40 GOSUB140:GOSUB210:GOSUB140:GOSUB300:IFY<T3GOTO40
50 GOTO790
60 GOSUB140:GOSUB210:GOSUB300:GOSUB140:GOSUB300:IFY<T3GOTO60
70 GOTO790
80 GOSUB140:GOSUB210:GOSUB140:GOSUB300:GOSUB210:IFY<T3GOTO80
90 GOTO790
100 GOSUB140:GOSUB210:GOSUB300:IFY<T3GOTO100
110 GOTO790
120 GOSUB140:GOSUB300:GOSUB210:GOSUB300:IFY<T3GOTO120
130 GOTO790
140 IFABS(TX-TV)<TFANDABS(TY-TW)<TFTHENLOCATETX,TY:PRINT"*¥":PLAY"O8GFG
150 IF(X=TXANDY=TY)OR(X=TVANDY=TW)GOTO720
160 S=STICK(T0):PX=V(S):PY=W(S):A=SCREEN(X+PX,Y+PY)
170 IFA=T1THENRETURN
180 IFA=T2THENGOSUB350
190 IFA=T4THENLOCATET9,TA:PRINT"+";:PLAY"O6S1GFE":SC=SC+TB:GOSUB360
200 LOCATEX,Y:PRINT" ";:X=X+PX:Y=Y+PY:LOCATEX,Y:PRINT"大";:RETURN
210 IFY=TYORX=TXGOTO240
220 IFRND(1)>T6GOTO250
230 IFRND(1)>T6THENV=SGN(X-TX):W=T0:GOTO260
240 V=SGN(X-TX):W=SGN(Y-TY):GOTO260
250 W=SGN(Y-TY):V=T0
260 A=SCREEN(TX+V,TY+W)
270 IFA=T1ORA=T2ORA=T5THENRETURN
280 LOCATETX,TY:PRINT" ";:TX=TX+V:TY=TY+W:PLAY"O2V11D+"
290 LOCATETX,TY:PRINT"&";:RETURN
300 A=SCREEN(TV+VV,TW+WW)
310 IFA<>T1ANDA<>T2ANDA<>T5GOTO330
320 VV=SGN(X-TV):WW=INT(RND(1)*TH)-T8:RETURN
330 LOCATETV,TW:PRINT" ";:TV=TV+VV:TW=TW+WW:PLAY"O2V10E"
340 LOCATETV,TW:PRINT"@";:RETURN
350 G=G+T8:SC=SC+R:PLAY"O6S1GF":IFG=NGTHENLOCATET9,TC:PRINT"+";
360 LOCATET0,T0:PRINT"SCORE:"SC"0 ROUND:"R" MAN:"M;:RETURN
370 REM ●●● FIRST SETTING ●●●
380 SCREEN1,1,1:CONSOLE0,16,0,0:COLOR1,0:CLS
390 SC=0:M=3:R=1
400 T0=0:T1=35:T2=131:T3=14:T4=92:T6=.4:T7=2:T8=1:T9=15:TA=13:TB=5
410 TC=14:TD=38:TE=64:TF=2:TG=32:TH=3
420 RESTORE710:FORI=1TO8:READV(I),W(I):NEXT
430 REM ●●● TITLE ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠
440 RESTORE460:FORI=1TO13:READA$:FORJ=13TOISTEP-1
450 LOCATE0,J:PRINTA$;:LOCATE0,J+1:PRINTSPC(32);:NEXT:NEXT
460 DATA"  (graphic characters)  "
470 DATA"  (graphic characters)  "
480 DATA"  (graphic characters)  "
490 DATA,,"   /y/YAM-CAPS THE SOFT EQUIP.",,"       1989.1. for pc-6001
500 DATA,,"     PUSH SPACE TO GAME START"
510 A$="T255L8O3S1M3000ER8EEFR8GR8AR4GR2ER8EEFR8GR8FR4DR2"
520 B$="T255L8O2S1M3000EEEER8EEEDDDR2CCCCR8CCCDDDDD"
530 C$="T255L8S1M3000CR8CCR8CCCCCCCR2CCCCR8CCCCCCC"
540 SOUND7,28:PLAYA$,B$,C$:PLAYA$,B$,C$
550 FORI=1TO2:LINE(15,12)-(241,36),I,BF:NEXT:IFSTRIG(0)=0GOTO550
560 REM ●●● SCREEN SET ●●●●●●
570 CLS:GOSUB360:LOCATE11,8:PRINT"ROOM"R
580 A$="T100L4S1M20000DEFAA-1.T255L16M600":PLAY"O2"+A$,"O4"+A$,A$
590 FORI=0TO1000:NEXT
600 CLS:GOSUB360:PRINT:FORI=0TO31:PRINT"#";:NEXT
610 FORI=2TO13:LOCATE0,I:PRINT"#"SPC(30)"#";:NEXT
620 FORI=0TO31:PRINT"#";:NEXT
630 FORI=0TO23+R*5:LOCATERND(1)*32,RND(1)*14+1:PRINT"#";
640 NEXT
650 FORI=0TO9+R*3
660 X=INT(RND(1)*28)+2:Y=INT(RND(1)*8)+4
670 IFSCREEN(X,Y)=T2GOTO660
680 LOCATEX,Y:PRINT"◆";:NEXT:NG=6+R:G=0:LOCATE14,13:PRINT"###"
690 X=15:Y=2:TX=2:TY=12:TV=29:TW=3:NG=10+R*3:G=0:WW=1:VV=-1
700 RETURN
710 DATA 0,-1,1,-1,1,0,1,1,0,1,-1,1,-1,0,-1,-1
720 REM ●●● SHINDAAAAAA ●●●●●●
730 LOCATEX,Y:PRINT"*";:PLAY"O4V13AGFEAR16CR16D4"
740 FORI=0TO1000:NEXT:M=M-1:IFM>-1THENGOSUB560:GOTO140
750 REM ●●● GAME OVER ◆◆◆◆◆◆◆◆
760 FORI=1TO9:FORJ=3TO8:LOCATE11+I,J:PRINTMID$("GAME OVER",I,1);
770 LOCATE11+I,J-1:PRINT" ";:NEXT:NEXT:A$="L8S1M9999EGBDFACEGEDC1"
780 PLAY"O4"+A$,"O2"+A$:FORI=0TO1000:NEXT:RUN
790 REM ●●● CLEAR! ●●●●●●●●●●●●
800 LOCATE9,8:PRINT" ROOM:"R" CLEAR! ":LOCATE12,10:PRINT"BONUS:"R*100
810 SC=SC+R*10:A$="L4O4S1M5000CDEAR4DR4GR4ER4FR4O3BO4C"
820 B$="L4O2S1M5000CDECFCECFCEFR8DC2":PLAYA$,B$
830 FORI=0TO1000:NEXT:CLS:GOSUB360
840 FORI=1TO14:LOCATE14,I:PRINT"# #";:NEXT
850 FORI=4TO43:LOCATE15,I/3:PRINT" ";:LOCATE15,I/3+1:PRINT"大";:NEXT
860 IFR<7THENR=R+1:T6=T6+.05:GOSUB560:GOTO30
870 REM ●●● ALL CLEAR ●●●●●●●●●●
880 CLS:PRINT"################## 大 ###########":FORI=0TO30
890 LOCATERND(1)*32,RND(1)*13+2:PRINT"♣";:NEXT:FORI=0TO1000:NEXT
900 RESTORE960:FORI=1TO5:LOCATE3,I*2:READA$:PRINTA$;:NEXT
910 A$="T200L8O4V14DDDAAR8ADDDAAR8AGR8GR8FR8FR8GFG2F4"
920 B$="DDDDAAR8ADDDDAAR8AGR8GR8F4E4D2"
930 C$="T200L8S1M3000CR8CR8CCCCR8CR8CR8CCCR8CR8CCCCCR8CCR8CCC
940 PLAYA$,"O1V12C1.",C$:PLAYB$,"C1.",C$
950 FORI=0TO3000:NEXT:RUN
960 DATA"CONGRATULATIONS!","HE OUTED 7ROOMS."," AND GETED MUCH NEPARLS.
970 DATA "HE ENJOYED TO LIVE,LIFE."," LONG LONG AGO STORY..."
980 REM ●● [DIRTY-ROOM] ●●● 1989●●●●●●●●●●BY /y/YAM-CAPS SOFT.●●●
```


★ぼくは,「フフフフフッハッハッハッハ。俺は,魔界よりやって来たマジシャンだ！指1本でこの学校を大パニックにしてやる」と言って,非常ベルを押す強者です。(和歌山市・丸尾順哉14才)……【影：恐ろしい!!】

PC-6001mkII/6601/SR(モード5,ページ2)用



画面のきれいなアクション・ゲーム

我(わ)が道(みち)我(わ)が食糧(しょくりょう)

〜こおらくん激闘編〜

鎌田　浩典

STORY

町には歩く自動販売機「こおらくん」がはいずりまわっている。そこに現れた男１人。その名も「K原君」。自販機があるとジュースを買わずにいられない彼の性格からして，目の前をこおらくんがのたのた歩いているのをだまってみているわけにはいかなかった。

あそびかた

よーく見るとコインが３枚落ちている。コインを拾ってこおらくんに投げると（スペース・キー），あら不思議(ふしぎ)，こおらくんが消え，ジュースがでてきた。こうして３台のこおらくんをジュースにすればよい。

ジュースは壁と同じになるというのは，好物(こうぶつ)は最後にまとめて食うというK原君のプライドが途中(とちゅう)で拾い飲みすることを許さないからだ。

《第１表》変数表

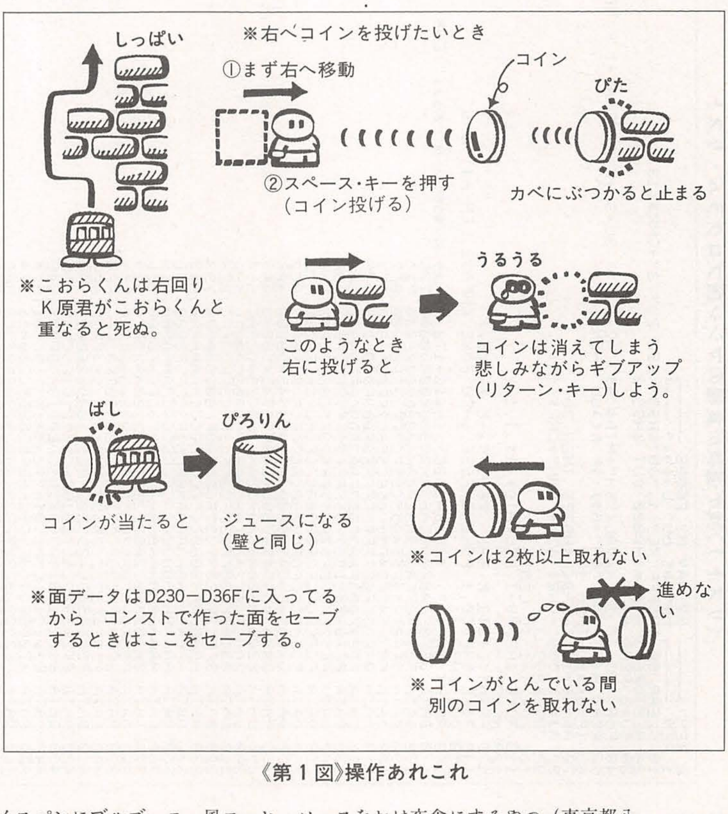
JX，JY……	自分の座標
CM…………	コインを持っているか？ 1…持っている 0…いない
CF…………	コインがとんでいるか？ 1…とんでいる 0…いない
CX，CY……	コインの座標
IX，IY……	コインの移動量
EX( ), EY( )…	こおらくんの座標
VX( ), VY( )…	こおらくんの移動量
MN…………	K原君の残り
P…………	PHASE数
CO…………	コインの残り数

コンストラクション

自分で面を作ってたのしみましょう。「何面を…」に０を入れると全部床になる。カーソルを動かし[1]〜[6]でキャラを置く。ジュース[2]が意味ないのは当然だ。こおらくんとコインは三つずつ。できたらリターン・キーを押そう。１台のこおらくんの色が変わるのでカーソル・キーで最初に動く方向を入力しよう(ななめ不可)。この方向で動きがちがってくるのでよーく考えよう。

入力方法

リスト１を入力，セーブ。RUNして誤(あやま)りがなければよい。画面がぐちゃぐちゃになったままエラーがでた！というときは[F1][F2]の順に押すこと。それから**リスト２**を入力，**リスト１**の入っている後ろにセーブ。マシン語の暴走には気をつけようね。ディスクの人は**リスト１**の80行“CLOAD”→“LOAD（**リスト２**のファイル名）”とする。



《第１図》操作あれこれ

さいごに

動きが遅すぎるのは，K原君が太りすぎで動きにくいという，考えぬかれた設定です。

ちなみに２面のKの中のコイン２枚は先にだしとくのがかしこい。

★参考文献

○ベーマガ'86年３月「きのこがり」P6mkII用。

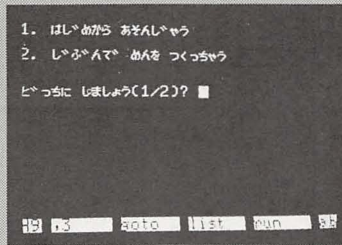
CHECKER FLAG

編：画面のきれいなアクション・ゲームですね。

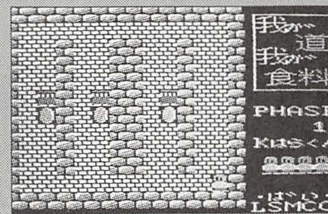
Dr.D：ふむ，**リスト１**のマシン語でキャラクターを描いているからな。Ｐ６でもこんなに味のあるグラフィックを描くことができるのじゃ。

編：コンストラクション機能も付いてますからねー。自分の好きな面を作ることも可能ですネ。

Dr.D：友達どおしで面を作ってお互い人の作った面で遊ぶのもおもしろいじゃろう。



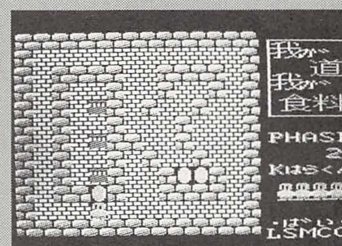
▲《写真１》自分で面を作りたい人は２キーを，それ以外は１キーでスタート



▲《写真２》コインをこおら君にぶつけましょう。こおら君は右まわりだ



▲《写真３》すべてのこおら君をコーラの缶にすればラウンド・クリア



▲《写真４》２面は，コインをぶつけるタイミングが勝負。むずかしいゾ!!

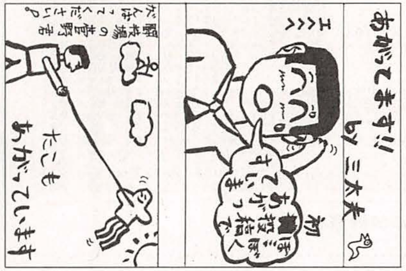
《リスト１》我が道我が食糧のマシン語プログラム・リスト

```
0 REM ┌────── MY WAY MY FOODS ──────┐
1 REM └────── わが゛ みち わが゛ しょくりょう ──────┘
10 CLEAR 50,&HCFFF:KEY 1,"OUT&H93":KEY 2,",3"+CHR$(13)
20 RESTORE 170:AD=&HD000:OUT &H93,2
30 SU=0:READ A$
40 FOR I=0 TO 15:K=VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):SU=SU+K:POKE AD+I,K:NEXT
50 READ A$:S=VAL("&H"+A$):IF S<>SU THEN 150
60 IF S<>SU THEN 150
70 AD=AD+16:IF AD<>&HD370 THEN 30
80 A$="CLOAD"+CHR$(13)+"RUN"+CHR$(13)
90 OUT &H93,3
100 FOR I=1 TO LEN(A$)
110 POKE &HF000+I,ASC(MID$(A$,I,1))
120 NEXT
130 PRINT"LIST2 を ろーど゛ するから ちょっと まっててね。"
140 POKE &HFB8D,1:POKE &HFB8E,&HF0:POKE &HFA32,LEN(A$):END
150 OUT &H93,3
160 PRINT CHR$(7);(AD-&HD000)/16*10+170;"ぎょう に まちが゛い が゛ あるよ。":END
170 DATA 3FF0FFA8FAA8EAA0AA0080000000000000,72C
180 DATA F03FA8FFA8FAA0EA00AA0080000000000,72C
190 DATA 3FF0FF54F554D55C55FC7FFC3FF00000,8F7
200 DATA F03F54FF54F55CD5FC55FC7FF03F0000,8F7
210 DATA 0FF03FFCFFFFFFFFFFFF3FD03FD03FD03,B28
220 DATA FD03FD03FD03FD03FD033D0C0FF00000,648
230 DATA 0FF0355CD557F55FFFF7FF57FF57FF57,A08
240 DATA FF57FF57FF57FF57FF573F5C0FF00000,848
250 DATA FCFCFCFCFCFC0000CFCFCFCFCFCF0000,AC2
260 DATA FCFCFCFCFCFC0000CFCFCFCFCFCF0000,AC2
270 DATA D4D45454545400004D4D454545450000,4A6
280 DATA D4D45454545400004D4D454545450000,4A6
290 DATA 02C00AB00AB02AAC2AAC2AAC2AAC2AAC,664
300 DATA 2AAC2AAC2AAC2AAC0AB00AB002C00000,58E
310 DATA 03C00FF00FF03FFC3FFC3FFC3FFC3FFC,8E8
320 DATA 3FFC37FC37FC37FC0DF00FF003C00000,793
330 DATA AAAAAAAA0000CCCCCCCCCCCCAAAAAAAA,A18
340 DATA AAAAAAAAAAAAAAAAAAAA3F3CFF3F0000,85D
350 DATA AAAAAAAA0000CCCCCCCCCCCCAAAAAAAA,A18
360 DATA AAAAAAAAAAAAAAAAAAAA3F3CFF3F0000,85D
370 DATA 0AA02AA822A8222822228222280AA03FFC,509
380 DATA F55FD557D557D5573FFC00000000FF3F,751
390 DATA 0FF03FFC33FC333C333C333C0FF03FFC,6F0
400 DATA F55FD557D557D557000015541554FF3F,6E8
410 DATA F5C5D5CDE40D3200F0E51100D026003D,798
420 DATA 6F2929292929292919E5CDC7D1D1E5CDB5,800
430 DATA D1E101002009CDB5D1CDE0D13A00F077,84E
440 DATA E1D1C1F1C906101A7723131A7713C501,674
450 DATA 270009C110F1C92AA8FD252D5C260016,574
460 DATA 002929292929294444D2929091919C9,306
470 DATA 2AA8FD252D7D878747878085858 46F26,71D
480 DATA E0C9CDE0D17E26006FCD9B39C9F5C5D5,A33
490 DATA E5CDC7D1F33EDDD3F011270006107EEE,8D5
500 DATA FF77237EEEFF771910F43E11D3F0FBE1,986
510 DATA D1C1F1C900FF00FF00FF00FF00FF00FF,946
520 DATA 00026426426426426426426426400025,355
530 DATA 5595265696010101CAFF00FF00FF00FF,6C5
540 DATA 00079E4924A44884C84A449269E00044,5F7
550 DATA 464898A849010101 4AFF00FF00FF00FF,660
560 DATA 10449224892449224912449225031 0B1,43C
570 DATA 4686A8292A0303071A00FF00FF00FF00,4EB
580 DATA 80FBEDA2DAEDAED80DBBDB21B013FF71,A4E
590 DATA B253634479030507 1A00FF00FF00FF00,54B
600 DATA FF0836EF6EE6EE6EEEEE0EFEEFE80022,9BD
610 DATA 62C5C143B70307054400FF00FF00FF00,632
620 DATA 0007FE4025FA50A54A57A5025DE40065,647
630 DATA 86197585790707011A00FF00FF00FF00,538
640 DATA 0017BC7BD7BC7BD0006BD6BC6BD00015,779
650 DATA 765A4748490103 07C2FF00FF00FF00FF,671
660 DATA 0007FE4021FE4025FA5F24127DE00061,616
670 DATA 168A3497980301071 1FF00FF00FF00FF,61B
680 DATA FFFFDFC03DDB8FBDF1DFBC03FFFFFFA4,C31
690 DATA A6587425960105077 3FF00FF00FF00FF,6A9
700 DATA FFF60069D69D6AD6B5635085FFFFFF52,A4D
710 DATA 63141396570703051 2FF00FF00FF00FF,594
```


★ＡとＢの会話：Ａ－「てめえ，オレにケンカ売ろうってのか？」Ｂ－「ケンカはいかがですか～あ！」(神奈川県横浜市・RBO22才)……【影：そんなもん，お金をだして買う人がいるの？**つぐ美**：くださいな！】

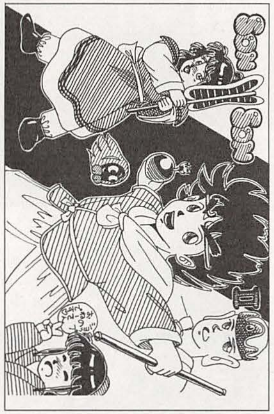
《リスト2》我が道我が食糧のメイン・プログラム・リスト

```
10 GOTO 1490
20 REM ●●●●●●●●●●●●●●●● あそぼ゛ー!!
30 CF=0:CM=0:CO=3:GOSUB 1170
40 IF STRIG(0)=0 THEN 40
50 EXEC &H1058:PLAY"ocdefg"
60 REM ●●●●●●●●●●●●●●●● じ゛ぶ゛ん が゛ うご゛く
70 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 490
80 LOCATE JX,JY:A=USR(0):IF A=5 THEN 490
90 IF STRIG(0)=1 AND CF=0 THEN 200
100 S=STICK(0):IF S=0 THEN 220
110 S1=S
120 LOCATE JX+X(S),JY+Y(S):A=USR(0)
130 IF (A=4 AND CM=1) OR A<3 THEN 220
140 LOCATE JX,JY:LPRINT 3
150 JX=JX+X(S):JY=JY+Y(S)
160 LOCATE JX,JY:LPRINT 6
170 IF A=4 THEN PLAY "aeg":CM=1
180 IF A=5 THEN 490
190 GOTO 220
200 REM ●●●●●●●●●●●●●●●● こいん せっと
210 IF CM=1 THEN CF=1:IX=X(S1):IY=Y(S1):CX=JX:CY=JY
220 REM ●●●●●●●●●●●●●●●● こいん いど゛う
230 IF CF=0 THEN 320
250 LOCATE CX+IX,CY+IY:A=USR(0)
260 IF A<>3 AND A<>5 THEN PLAY "gb":CF=0:CM=0:GOTO 320
270 LOCATE CX,CY:LPRINT 3
275 LOCATE JX,JY:LPRINT 6
280 CX=CX+IX:CY=CY+IY
290 LOCATE CX,CY:LPRINT 4:PLAY "g"
300 IF A=5 THEN PLAY"gegebo":CF=0:CM=0:LOCATE CX,CY:LPRINT 2:CO=CO-1
310 IF CO=0 THEN 590
320 REM ●●●●●●●●●●●●●●●● てき いど゛う
330 EXEC &H1058
340 FOR I=1 TO 3
350 X=EX(I):Y=EY(I):VX=VX(I):VY=VY(I)
360 IF X=0 THEN 460
370 LOCATE X,Y:A=USR(0):IF A=2 THEN X=0:GOTO 460
380 LPRINT 3
390 WX=-VY:WY=VX
400 LOCATE X+VX,Y+VY:A=USR(0)
410 IF A<>3 AND A<>6 THEN W=-VX:VX=VY:VY=W:GOTO 450
420 X=X+VX:Y=Y+VY
430 LOCATE X+WX,Y+WY:A=USR(0)
440 IF A=3 OR A=6 THEN VX=WX:VY=WY
450 LOCATE X,Y:LPRINT 5
460 EX(I)=X:EY(I)=Y:VX(I)=VX:VY(I)=VY
470 NEXT
480 GOTO 60
490 REM ●●●●●●●●●●●●●●●● dead
500 GOSUB 690
510 KANJI(60,65),13,"しんだ゛ー!"
520 KANJI(58,64),16,"しんだ゛ー!"
530 MN=MN-1
540 IF MN<>0 THEN PLAY"dead dead":GOSUB 710:GOTO 20
550 PLAY"game over game over"
560 KANJI (34,97),11,"GAME OVER"
570 KANJI (32,96),16,"GAME OVER"
580 GOSUB 710:RUN
590 REM ●●●●●●●●●●●●●●●● clear
600 GOSUB 690
610 KANJI(66,65),13,"ないすー!"
620 KANJI(64,64),16,"ないすー!"
630 KANJI(60,88),11,"CLEAR!"
640 KANJI(58,87),16,"CLEAR!"
650 PLAY "gambare lets go":PLAY "v132
660 GOSUB 710:P=P+1:IF P<11 THEN 20
670 GOSUB 690:KANJI(50,80),16,"THE END"
680 GOTO 680
690 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●
700 LINE (48,48)-(160,128),1,BF:RETURN
710 FOR I=1 TO 1000:NEXT:RETURN
720 REM ●●●●●●●●●●●●●●●● こんすとらくしょん
730 A$="なんめん を へんこうしますか (0-10)"
740 GOSUB 1120:GOSUB 1340
750 IF P<>0 THEN GOSUB 1170
760 X=1:Y=1
770 LOCATE X,Y:STOP
780 EXEC &H1058
790 S=STICK(0):LOCATE X,Y:STOP
800 X=X+X(S):Y=Y+Y(S)
810 X=X+X(S)*(X<1 OR X>12)
820 Y=Y+Y(S)*(Y<1 OR Y>10)
830 LOCATE X,Y:STOP
840 A$=INKEY$:A=VAL(A$)
850 IF A$=CHR$(13) THEN STOP:GOTO 880
860 IF A=0 OR A>6 THEN 780
870 LPRINT A:GOTO 770
880 REM ●●●●●●●●●●●●●●●● て゛ーた に なおす
890 A$="なんめんに て゛ーたを おきますか (1-10)":GOSUB 1120
900 AD=&HD230+(P-1)*32
910 FOR I=1 TO 25:D(I)=0:NEXT
920 I=1:C=7:TE=0:CO=0
930 FOR Y=1 TO 10:FOR X=1 TO 12
940 LOCATE X,Y:A=USR(0)
950 ON A GOSUB 1000,1010,1010,1020,1040,1110
960 C=C-1:IF C<0 THEN C=7:I=I+1
970 NEXT:NEXT
980 FOR I=1 TO 25:POKE AD-1+I,D(I):NEXT
990 RUN
1000 D(I)=D(I) OR 2^C:RETURN
1010 RETURN
1020 CO=CO+1:IF CO>3 THEN RETURN
1030 D(18+CO)=X*&H10+Y:RETURN
1040 TE=TE+1:IF TE>3 THEN RETURN
1050 D(15+TE)=X*&H10+Y:LOCATE X,Y:STOP
1060 LOCATE 0,19:PRINT"direction?";
1070 S=STICK(0):IF S=0 THEN 1070
1080 D(21+TE)=S:LOCATE X,Y:STOP
1090 LINE(0,190)-STEP(160,10),1,BF
1100 RETURN
1110 D(25)=X*&H10+Y:RETURN
1120 REM ●●●●●●●●●●●●●●●● めん No.にゅうりょく
1130 SCREEN 1,1,1:CLS
1140 LOCATE 8,6:PRINT A$;:INPUT P
1150 IF P<0 OR P>10 THEN 730
1160 SCREEN 3,2,2:RETURN
1170 REM ●●●●●●●●●●●●●●●● めん てんかい
1180 GOSUB 1340:AD=&HD230+(P-1)*32
1190 FOR I=1 TO 25:D(I)=PEEK(AD):AD=AD+1:NEXT
1200 I=1:C=&H80
1210 FOR Y=1 TO 10:FOR X=1 TO 12
1220 A=D(I) AND C:IF A<>0 THEN LOCATE X,Y:LPRINT 1
1230 C=INT(C/2):IF C=0 THEN C=&H80:I=I+1
1240 NEXT:NEXT
1250 FOR I=19 TO 21:LOCATE INT(D(I)/16),D(I) AND &H0F:LPRINT 4:NEXT
1260 FOR I=1 TO 3
1270 EX(I)=INT(D(I+15)/16):EY(I)=D(I+15) AND &H0F
1280 VX(I)=X(D(I+21)):VY(I)=Y(D(I+21))
1290 LOCATE EX(I),EY(I):LPRINT 5
1300 NEXT
1310 JX=INT(D(25)/16):JY=D(25) AND &H0F
1320 LOCATE JX,JY:LPRINT 6
1330 RETURN
1340 REM ●●●●●●●●●●●●●●●● field づ゛くり
1350 LINE (230,0)-(319,199),1,BF
1360 LINE (232,8)-(312,80),16,B
1361 KANJI(232,10),16,85,"が゛":KANJI(270,27),6,764
1362 KANJI(232,40),16,85,"が゛":KANJI(240,60),6,530,998
1370 KANJI (234,91),13,"PHASE"
1380 KANJI (232,90),16,"PHASE"
1390 KANJI (272,106),4,STR$(P)
1400 KANJI (270,105),16,STR$(P)
1410 KANJI (234,121),5,"Kはらくん"
1420 KANJI (232,120),16,"Kはらくん"
1430 FOR I=19-MN TO 18:LOCATE I,9:LPRINT 6:NEXT
1440 KANJI (232,181),11,"LSMCC"
1450 KANJI (230,180),16,"LSMCC"
1460 KANJI (230,170),16,"・ば゛い・"
1470 FOR I=1 TO 10:FOR J=1 TO 12:LOCATE J,I:LPRINT 3:NEXT:NEXT
1480 RETURN
1490 REM ●●●●●●●●●●●●●●●● しょきせってい
1500 CLEAR 50,&HCFFF
1510 POKE &HFAEB,&HF2:POKE &HFAEC,&HD1
1520 POKE &HFA7F,&HFD:POKE &HFA80,&HD1
1530 POKE &HFA85,&H80:POKE &HFA86,&HD1
1540 SCREEN 3,2,2:CONSOLE 0,20,0,0:CLS
1550 DIM D(25):P=1:MN=4:PLAY"o4132v10"
1560 FOR I=0 TO 13:LOCATE I,0:LPRINT 1:LOCATE I,11:LPRINT 1:NEXT
1570 FOR I=0 TO 11:LOCATE 0,I:LPRINT 1:LOCATE 13,I:LPRINT 1:NEXT
1580 RESTORE 1600
1590 FOR I=0 TO 8:READ X(I),Y(I):NEXT
1600 DATA 0,0,0,-1,0,0,1,0,0,0,0,1,0,0,-1,0,0,0
1610 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●
1620 SCREEN 1,1,1:CLS:EXEC &H1058
1630 LOCATE 6,3:PRINT "1. はじ゛めから あそんじ゛ゃう"
1640 LOCATE 6,5:PRINT "2. じ゛ぶ゛んで゛ めんを つくっちゃう"
1650 LOCATE 6,8:INPUT "ど゛っちに しましょう(1/2)";A$
1660 IF A$="1" THEN SCREEN 3,2,2:GOTO 20
1670 IF A$="2" THEN 720
1680 GOTO 1620
1690 REM ******************************
1691 REM * " MY WAY MY FOODS "          *
1692 REM *         BY ひ゜い566 in LSMCC  *
1693 REM * うーん ナイスで゛すね! BGMは あんすらっくす *
1694 REM * の spreading the disease     *
1695 REM * ありが゛とう Kはらくん。 きみのこと は   *
1696 REM * いっしょう わすれない。(くひ゛しめないで゛ね。)*
1697 REM ******************************
```



by 三太夫

評…何だこりゃ?(影)



評…かっこいい!!(編)

by 長谷川恵介

★つぐ美さんはかわいくない!ただ美しいだけだ!と言ってフォローしないとあとが恐ろしい。ねっ影さん。(大阪市・ウィル15才)……【影:そうそう,つぐ美ちゃんって本当にキレイ!つぐ美:しらじらしいのよ……。】

PC-6001mkIISR/6601SR(N66SR-BASIC)用



アイドル総出演のゲーム

夏の短剣

移植版その後の雪の帰り道

YU-YU

お話し

ある夏の夜，まりなちゃんはお仕事の帰りに，誰かの叫び声を聞きました。

「助けてー!!」よく見るとお友達が男に捕えられていました。男は,「ボーちゃんをよこせ!!よこさないとこいつらを食っちゃうゾ!!」と叫んでいます。

「そうはさせないわ!!」と，まりなちゃんは立ち向かっていきました。しかし，男は短剣を投げて反撃してきました。短剣は，まりなちゃんがよけるとやじ馬に当たってしまいます。困ったまりなちゃんは短剣を受け止めることになりました。

遊びかた

カーソル・キーの←→でまりなちゃんを操作して，男が投げる短剣を受けとめてください。はずすとやじ馬に当たります。

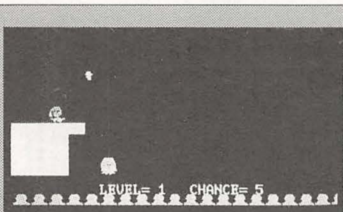
20本投げられるうちの5本をはずすとチャンスが1減ります。0になるとゲーム・オーバーです。15本以上取るとつぎのレベルに行けます。また，20本全部取るとチャンスが1増えます。

短剣をつづけて4本以上取るとイナズマが走り，スーパーマリナに変身し(見た目は同じ)，左右の移動スピードが速くなります。

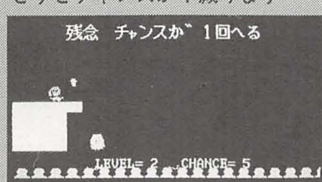
ある程度レベルをクリアすると捕えられていた友達が帰ってきます。レベル17が最終面でクリアするとエンディングです。

《第1表》変数表

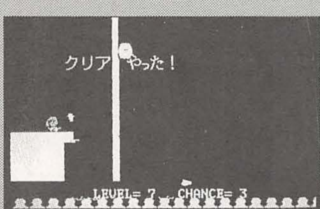
変数	内容
MX	まりなちゃんの座標
CH	チャンス
LE	レベル
F	まりなちゃんの動く速さ
W	短剣の落ちる量
V	投げた短剣の数
VP	取った短剣の数
TX, TY	短剣の座標



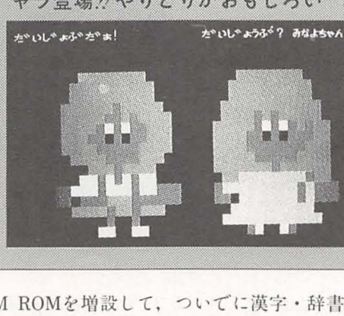
▲《写真1》男の投げてくる短剣を左右に移動しながら受け止めよう



▼《写真2》1レベルに5本以上落とすとチャンスが1減ります



▲《写真3》一定数レベルをクリアすると友達が1人もどってくる



▼《写真4》友達を助けだすとデカキャラ登場!!やりとりがおもしろい

夏の短剣のプログラム・リスト

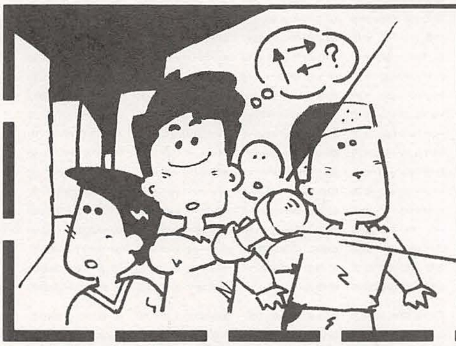
```
100 SCREEN 2,2,2:COLOR 16,1:CLS:CONSOLE,,,0:ROLL
110 RESTORE2000:MX=80:CL=0:CH=5:LE=1:F=LE/2+3:DIM MI(26),MK(26),FA(26),SI(26),TE
(26)
120 FOR AD=&HD000 TO &HD04A
130 READ D$:D=VAL("&H"+D$):POKE AD,D:NEXT
140 FOR AD=&HD100 TO &HD2FF
150 READ D$:D=VAL("&H"+D$):POKE AD,D+1:NEXT
160 FOR AD=&HD300 TO &HD3FF:RESTORE 180
170 READ D$:D=VAL("&H"+D$):POKE AD,D:NEXT
180 DATA1,1,1,1,1,1,1,1
190 RESTORE 2240:FOR I=1 TO 5
200 FOR Y=1 TO 16:FOR X=1 TO 16
210 READ C$:C=VAL("&H"+C$):PSET(X,Y),C+1:NEXTX,Y
220 ON I GOSUB 230,240,250,260,270:NEXT:GOTO 280
230 GET(1,1)-(16,16),MI:RETURN
240 GET(1,1)-(16,16),MK:RETURN
250 GET(1,1)-(16,16),FA:RETURN
260 GET(1,1)-(16,16),SI:RETURN
270 GET(1,1)-(16,16),TE:RETURN
280 '--- MAIN ---
290 GOSUB 1000:GOSUB 1100
300 TX=50:W=-10:TY=88+LE:R=INT(RND(1)*(LE+5))+2
310 S=STICK(0):GOSUB 1220:GOSUB 1200:W=W+LE/2+1:TY(1)=TY:TY=TY+W:TX(1)=TX:TX=TX+
R
```


★できることなら，僕の頭に1M ROMを増設して，ついでに漢字・辞書ROMを搭載し，10日後の入試にのぞみたいものです。(神奈川県横浜市・石橋雅人15才)……【編：くいのないよう思い切りがんばってくださいネ。】

```
320 GOSUB 1160
330 MX(1)=MX:IF S=3 THEN MX=MX+F:GOSUB 1180 ELSE IF S=7 THEN MX=MX-F:GOSUB1180
340 IF MX>255 THEN MX=255 ELSE IF MX<52 THEN MX=52
350 IF V=20 THEN 1290
360 IF TY>154 THEN V=V+1:GOSUB 1250:GOTO 300 ELSE 310
1000 '--- TITLE ---
1010 CLS:LINE(0,120)-(319,199),4,BF:LINE(0,119)-(319,0),6,BF
1020 LINE(0,60)-(80,130),3,BF:LINE(0,60)-(80,50),4,BF
1030 PUT(64,40),TE,PSET:POKE&HD001,130:POKE&HD006,130:POKE&HD013,&HD1:POKE&HD012
,0:EXEC&HD000:PUT(32,40),MI,PSET:PUT(16,40),SI,PSET:PUT(0,40),MK,PSET:TX=110:TY=
85:GOSUB1200
1040 FOR X=20 TO 300 STEP 16
1050 PUT(X,170),FA,PSET:NEXT
1060 LOCATE,3:PRINT "HELP US !":LOCATE11,12:PRINT "LEAVE IT TO ME.":LOCATE11,5:P
RINT "BE SILENT !":LOCATE11,18:PRINT "made by. YU-YU!"
1070 LINE(195,15)-(313,53),11,BF
1080 KANJI(200,20),14,73,"の",671,"けん":LOCATE25,4:PRINT "HIT SPACE KEY!"
1090 IF STRIG(0)=0 THEN 1090 ELSE RETURN
1100 '--- MAKE SCREEN ---
1110 CLS:LINE(0,130)-(50,170),4,BF:LINE(0,120)-(65,130),4,BF
1120 PUT(33,104),TE
1130 FOR X=0 TO 319 STEP 16:PUT(X,183),FA:NEXT
1140 LOCATE10,18:PRINT "LEVEL=";LE;"   CHANCE=";CH
1148 RETURN
1160 '--- PUT MARINA ---
1170 POKE&HD001,154:POKE&HD006,MX:POKE&HD013,&HD1:EXEC&HD000:RETURN
1180 '--- CLEAR MARINA ---
1190 POKE&HD001,154:POKE&HD006,MX(1):POKE&HD013,&HD3:EXEC&HD000:RETURN
1200 '--- PUT TANKEN ---
1210 POKE&HD001,TY:POKE&HD006,TX:POKE&HD013,&HD2:EXEC&HD000:RETURN
1220 '--- CLEAR TANKEN ---
1230 POKE&HD001,TY(1):POKE&HD006,TX(1):POKE&HD013,&HD3:EXEC&HD000:RETURN
1240 '--- SONOTA ---
1250 IF TX+8>=MX-LE AND TX+4=<MX+16+LE THEN  PLAY "V8@1108C12":SP=SP+1:VP=VP+1 E
LSE 1280
1260 IF SP=4 THEN F=F+2:SP=0:LINE(300,10)-(200,70),15:LINE-(250,90),15:LINE-(150
,130),15:BGM1:PLAY "@1V15O1C12.C3":LINE(300,10)-(200,70),1:LINE-(250,90),1:LINE-
(150,130),1:ROLL10:ROLL-20:ROLL:RETURN
1270 RETURN
1280 LINE(TX,190)-STEP(-8,-2),11:LINE(TX,190)-STEP(8,-2),11:LINE(TX,190)-STEP(2,
-3),11:SP=0:TALK"M1#GYA:O2D16":RETURN
1290 IF VP>=15 THEN 1300 ELSE 1350
1300 '--- CLEAR ---
1310 IF VP=20 THEN KANJI(50,40),15,"パーヘクト すごぉい!":CH=CH+1:GOTO 1330
1320 KANJI(50,40),14,"クリア やった!"
1330 FOR I=0 TO 1000:NEXT:CL=CL+1:LE=LE+1:ON CL GOSUB 1400,1400,1500,1400,1400,1
400,1560,1400,1400,1400,1400,1640,1400,1400,1400,1400,1710
1340 FOR I=0 TO 1000:NEXT:F=LE/2+3:SP=0:VP=0:V=0:GOSUB 1100:GOTO 300
1350 CH=CH-1:IF CH>0 THEN KANJI(50,40),8,378,790," チャンスが1",91,"へる":GOTO 1340
1360 '--- GAME OVER ---
1370 LOCATE,8:PRINT " がふふふ!どうだ、おもいしったか!":PRINT " いつでもこいや!"
1380 FOR I=0 TO 2000:NEXT:KANJI(50,40),8,"GAME OVER !":FOR I=0 TO 3000:NEXT
1390 CL=0:SP=0:VP=0:CH=5:V=0:LE=1:F=LE/2+3:COLOR 16,1:GOTO 290
1400 '--- DEMO ---
1410 LOCATE,8:PRINT "うぬぬ、こしゃくな!":Q=INT(RND(1)*6)+1
1420 A$="レオタードは、ぜったいきないわよ!"
1430 IF Q=1 THEN A$="いたいめをみるのは、あなたたちのほうよ。 とう!"
1440 IF Q=2 THEN A$="まりなのまのじは、まりものま!"
1450 IF Q=3 THEN A$="とんねるずのみなさんのおかげです。みてね!"
1460 IF Q=4 THEN A$="おだ まりな さい!"
1470 IF Q=5 THEN A$="Eこは、めだちすぎよ!"
1480 LOCATE10,13:PRINT A$:FOR I=0 TO 2000:NEXT:RETURN
1500 '--- HELP 1 ---
1510 FOR X=12 TO 72 STEP 4:LINE(X-4,154)-(X,170),1,BF:PUT(X,154),MI,PSET:NEXT
1520 CLS:RESTORE 2060:XX=22:YY=4:GOSUB 1950:RESTORE 2240:XX=3:GOSUB 1950
1530 LOCATE 22,0:PRINT "だいじょうぶ? みなよちゃん":LOCATE,0:PRINT "だいじょぶだぁ!"
1540 FOR I=0 TO 2000:NEXT:PRINT "まりなちゃん、みてる?":LOCATE22,1:PRINT "うん!"
1550 FOR I=0 TO 2000:NEXT:CLS:RETURN
1560 '--- HELP 2 ---
1570 FOR Y=0 TO 165 STEP 3:LINE(100,Y)-(105,Y+5),8,BF:NEXT
1580 FOR Y=4 TO 154 STEP 3:LINE(105,Y-3)-(121,Y),1,BF:PUT(105,Y),SI,PSET:NEXT
1590 CLS:RESTORE 2060:XX=22:YY=3:GOSUB 1950:RESTORE 2500:XX=3:GOSUB 1950
1600 LOCATE 0,0:PRINT "ありがとう!":LOCATE22,0:PRINT"しずか、けがない?"
1610 PRINT "あたしー、びんぼーだし、":PRINT "なけるわ。":FOR I=0 TO 2000:NEXT
1620 LOCATE22,1:PRINT "ねつっぽいんじゃない?":LOCATE22:PRINT "いたちょこもなかたべる?"
1630 FOR I=0 TO 4000:NEXT:RETURN
1640 '--- HELP 3 ---
1650 FOR Y=183 TO 154 STEP -1:PUT(75,Y),MK,PSET:NEXT
1660 CLS:RESTORE 2060:XX=22:YY=3:GOSUB 1950:RESTORE 2320:XX=3:GOSUB 1950
1670 LOCATE 22,0:PRINT "じょしだいせーのまこちゃん!":LOCATE0,0:PRINT "まりな、ひさしぶりー"
1680 FOR I=0 TO 2000:NEXT:PRINT "みんなしってるかな?":LOCATE22,1:PRINT "わすれてんじゃない!"
1690 FOR I=0 TO 2000:NEXT:PRINT "みなさん。しらいしです。":LOCATE22,2:PRINT "しらないって"
1700 FOR I=0 TO 3000:NEXT:COLOR ,9:RETURN
1710 '--- ENDING ---
1720 LOCATE,9:LINE(0,0)-(319,188),1,BF:PRINT "こうなったらきょだいかしてやる":XX=0:YY=3:RESTOR
E 2590:GOSUB 1950
1730 MX=200:GOSUB 1160:TALK"F1#SO-WASASENAIWA:V15O4L16AFAFAF-EE-"
1740 TALK"M1 +SYA RAQPU*":TALK"M1 +KURAE":LINE(120,88)-(MX,153),15:LINE-(MX+16,1
70),15,B:BGM0:PLAY "@5V15O1A3@11C3":LINE(120.88)-(MX,153),1:LINE-(MX+16,170),1,B
1750 TALK"F1#KOQDOWAKOQCINOBAXYO:L16BAEFAAAAAFB":FOR I=0 TO 1000:NEXT:PLAY "@120
8L12AB6":COLOR 11
1760 FOR I=1 TO 30:X=INT(RND(1)*16):Y=INT(RND(1)*15)+3:LOCATEX,Y:PRINT GRP$(15);
1770 NEXT:TALK"M1 ^UWAAAA-","M1 ^YARARETA-"
1780 COLOR 9:LOCATE6,8:PRINT GRP$(15):LOCATE9,8:PRINT GRP$(15)
1790 FOR I=0 TO 1000:NEXT:LINE(0,0)-(136,189),9,BF
1800 FOR Y=1 TO 154:LINE(100,Y-1)-(116,Y-1),1:PSET(117,Y+8),11
1810 PUT(100,Y),TE,PSET:NEXT:FOR I=0 TO 50:X=INT(RND(1)*16)+100:Y=INT(RND(1)*16)
+154:PSET(X,Y),11:NEXT:PLAY "@8O2V15C12F2","@1O1V15C12E2"
1820 PUT(MX+16,154),MI:PUT(MX+32,154),SI:PUT(MX+48,154),MK
1830 TALK"F1 ^BAQZA-I/^TAOSITAWA":FOR I=0 TO 1500:CLS
1840 LINE(0,0)-(319,140),14,BF:LINE(0,140)-(319,199),3,BF
1850 MX=100:GOSUB1160:PUT(96,138),MI,PSET:PUT(84,140),SI,PSET:PUT(98,170),MK,PSE
T:TALK"F1#ANOYUHIMADEHASIRU:V15L16O5DDE8EEDEEF8"
1860 ROLL -1:FOR I=0 TO 1000:NEXT
1870 GOTO 1860
1950 '--- PUT ---
1960 FOR Y=YY TO YY+15:FOR X=XX TO XX+15
1970 READ D$:D=VAL("&H"+D$)
1980 COLOR D+1:LOCATE X,Y:PRINT GRP$(15);
1990 NEXT X,Y:COLOR 16:RETURN
2000 '--- MACHINE ---
2010 DATA3E,00,32,44,D0,21,00,00,22,45,D0,21,10,10,22,47,D0
2020 DATA21,00,D1,22,49,D0,CD,1B,D0,C9,ED,5B,49,D0,3A,47,D0
2030 DATA4F,3A,48,D0,47,2A,45,D0,3A,44,D0,D3,CE,AF,D3,CF,1A
2040 DATA3D,77,23,13,10,F9,3A,44,D0,3C,32,44,D0,0D,20,E0,C9,0,0,0,0,0,0,0
2050 '--- CHR DATA ---
2060 DATA 8,8,8,8,1,1,1,1,1,1,1,1,8,8,8,8, 8,8,8,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,8,8,8
2070 DATA 8,8,8,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,8,8,8, 8,8,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,8,8
2080 DATA 8,8,1,1,1,1,2,1,2,1,1,1,1,1,8,8, 8,1,1,1,1,1,2,F,2,F,2,1,2,1,1,8
2090 DATA 8,1,1,1,1,2,2,8,2,8,2,2,2,1,1,8, 8,1,1,1,1,2,2,2,2,2,2,2,1,1,1,8
2100 DATA 8,1,1,1,1,1,2,2,2,2,2,1,1,1,1,8, 8,1,1,1,1,1,1,1,2,1,1,1,1,1,1,8
2110 DATA 8,8,1,1,B,B,3,3,3,3,3,3,A,1,1,8, 2,2,3,B,3,3,3,3,3,3,3,A,3,A,2,2
2120 DATA 2,2,2,8,B,3,3,3,3,3,3,A,3,2,2,2, 8,8,8,B,B,B,B,B,B,B,B,B,B,8,8,8
2130 DATA 8,8,B,B,B,B,B,B,B,B,B,B,B,B,8,8, 8,8,8,8,8,2,E,8,8,E,2,8,8,8,8,8
2140 '
2150 DATA 8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8, 8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8
2160 DATA 8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8, 8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8
2170 DATA 8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8, 8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8
2180 DATA 8,8,8,8,8,8,F,7,7,8,8,8,8,8,8,8, 8,8,8,8,8,8,F,7,7,8,8,8,8,8,8,8
2190 DATA 8,8,8,8,8,7,7,7,7,7,7,8,8,8,8,8, 8,8,8,8,8,8,D,5,5,9,8,8,8,8,8,8
2200 DATA 8,8,8,8,8,8,D,5,5,9,8,8,8,8,8,8, 8,8,8,8,8,8,D,5,5,9,8,8,8,8,8,8
2210 DATA 8,8,8,8,8,8,8,D,5,9,8,8,8,8,8,8, 8,8,8,8,8,8,8,D,5,9,8,8,8,8,8,8
2220 DATA 8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8, 8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8
2230 '
2240 DATA 8,8,8,8,1,1,1,1,1,1,1,8,8,8,8, 8,8,8,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,8,8,8
2250 DATA 8,8,8,1,1,1,1,1,1,1,1,1,8,8,8, 8,8,1,1,1,1,1,1,2,1,1,1,1,1,8,8
2260 DATA 8,8,1,1,1,1,1,2,2,1,2,1,1,1,1,8, 8,8,1,1,1,1,2,F,2,F,2,2,1,1,1,8
2270 DATA 8,8,1,1,1,2,2,8,2,8,2,2,1,1,1,8, 8,8,1,1,1,1,2,2,2,2,1,1,1,1,8
2280 DATA 8,8,8,1,1,1,1,2,2,2,2,1,1,1,8,8, 8,8,8,8,8,1,1,1,2,1,1,1,1,8,8,8
2290 DATA 8,8,8,8,7,7,A,F,2,F,A,7,7,8,8,8, 2,2,A,7,7,7,A,F,F,F,A,7,7,A,2,2
2300 DATA 2,2,2,8,A,A,A,4,4,4,A,A,A,2,2,2, 8,8,8,4,4,4,4,2,4,4,2,4,4,4,8,8
2310 DATA 8,8,8,8,8,8,8,2,8,8,2,8,8,8,8,8, 8,8,8,8,8,8,5,5,8,8,5,5,8,8,8,8
2320 '
2330 DATA 8,8,8,8,1,1,7,7,1,1,7,7,8,8,8,8, 8,8,8,1,1,1,7,1,1,1,1,7,8,8,8,8
2340 DATA 8,8,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,8,8,8, 8,8,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,8,8,8
2350 DATA 8,8,1,1,1,1,1,2,1,2,1,1,1,1,8,8, 8,8,1,1,1,1,2,F,2,F,2,2,1,1,8,8
2360 DATA 8,8,1,1,1,2,2,8,2,8,2,2,1,1,8,8, 8,8,8,1,1,1,2,2,2,2,2,2,1,1,8,8
2370 DATA 8,8,8,1,1,1,1,2,2,2,2,1,1,8,8,8, 8,8,8,1,1,1,1,1,1,2,1,8,8,8,8,8
2380 DATA 8,8,8,8,7,7,F,F,2,F,F,7,7,8,8,8, 2,2,F,7,7,7,F,F,F,F,F,7,7,F,2,2
2390 DATA 2,2,2,8,F,F,F,4,4,4,F,F,F,2,2,2, 8,8,8,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,8,8
2400 DATA 8,8,8,4,4,4,4,2,4,4,2,4,4,4,8,8, 8,8,8,8,8,8,5,5,8,8,5,5,8,8,8,8
2410 '
2420 DATA 8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8, 8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8
2430 DATA 8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8, 8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8
2440 DATA 8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8, 8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8
2450 DATA 8,8,8,8,8,1,1,1,1,1,1,8,8,8,8,8, 8,8,8,8,1,1,1,1,1,1,1,8,8,8,8
2460 DATA 8,8,8,8,1,1,1,1,1,1,1,1,8,8,8,8, 8,8,8,1,1,1,1,1,1,1,1,1,8,8,8
2470 DATA 8,8,8,1,1,1,1,1,1,1,1,1,8,8,8,8, 8,8,8,8,1,1,1,1,1,1,1,1,8,8,8,8
2480 DATA 8,8,8,8,1,1,1,1,1,1,1,8,8,8,8,8, 8,8,8,1,1,1,1,1,1,1,1,1,8,8,8
2490 DATA 8,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,8, 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
2500 '
2510 DATA 8,8,8,8,1,1,1,1,1,1,1,8,8,8,8, 8,8,8,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,8,8,8
2520 DATA 8,8,8,1,1,1,1,1,1,1,1,1,8,8,8, 8,8,1,1,1,1,1,1,1,2,1,1,1,1,8,8
2530 DATA 8,8,1,1,1,1,1,1,2,1,2,1,1,1,8,8, 8,1,1,1,1,1,2,F,2,F,2,2,1,1,1,8
2540 DATA 8,1,1,1,1,2,2,8,2,8,2,2,1,1,1,8, 8,1,1,1,1,1,2,2,2,2,2,1,1,1,1,8
2550 DATA 8,1,1,1,1,1,1,2,2,2,2,1,1,1,1,8, 8,1,1,1,1,1,1,2,1,1,1,1,1,1,8
2560 DATA 8,8,1,1,7,7,7,7,2,2,7,7,7,1,1,8, 2,2,1,7,7,7,7,7,8,7,7,7,7,7,2,2
2570 DATA 2,2,2,8,7,7,7,8,7,8,7,7,7,2,2,2, 8,8,8,7,7,7,8,7,7,8,7,7,7,8,8,8
2580 DATA 8,8,8,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,8,8,8, 8,8,8,8,8,8,5,5,8,8,5,5,8,8,8,8
2590 '
2600 DATA 8,8,8,8,8,1,1,1,1,1,8,8,8,8,8,8, 8,8,8,8,1,1,2,2,2,2,2,8,8,8,8,8
2610 DATA 8,8,8,1,1,2,2,2,2,2,2,8,8,8,8,8, 8,8,1,1,2,2,2,2,2,2,2,8,8,8,8,8
2620 DATA 8,8,1,8,2,8,8,2,8,8,2,2,8,8,8,8, 8,1,1,8,2,8,F,2,8,F,2,2,8,8,8,8
2630 DATA 8,1,1,8,2,2,2,2,2,2,2,2,8,8,8,8, 8,3,3,8,2,2,2,2,2,2,2,2,8,8,8,8
2640 DATA 1,1,1,1,8,3,E,A,E,A,2,8,8,8,8,8, 1,1,1,1,8,8,3,3,A,2,8,8,8,8,8,8
2650 DATA 8,8,8,8,8,8,8,8,2,8,8,8,8,8,8,8, 8,8,2,2,8,8,7,7,2,7,7,8,8,2,2,8
2660 DATA 8,8,2,2,7,7,7,7,2,8,7,7,7,2,2,8, 8,8,8,8,8,7,7,8,2,7,8,7,8,8,8,8
2670 DATA 8,8,8,8,8,7,8,2,2,2,7,7,8,8,8,8, 8,8,8,8,8,8,2,8,8,8,2,8,8,8,8,8
```

PC-6001 mkII SR

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用



ウィザードリィ・タイプの3DRPG

FIGHTING（ファイティング）

CRAX Production

●STORY●

ここはフェリシア王国の一角にあたる酒場。ここでは絶え間なく冒険者たちが酒を飲みかわしている。俺の名はレジス。俺もその冒険者の1人だ。

最近，フェリシア王国の北西に「悪魔のささやき」という洞窟が発見され，冒険者たちはいち早くこの謎を解明し，宝にありつき，栄光を手に入れようと争っている。

「そろそろ俺も行くか…」俺はそうつぶやき，酒場をでた。

●HOW TO PLAY●

主人公の戦士レジスと，騎士のカーシュ，盗賊のラーズ，魔道士のハザンたちがくり広げる本格RPGだ！

はじめに，各キャラクターの性格を[5]キーを押して決めてもらいたい。低い数ほど，そのキャラクターの戦闘意欲は低いものとなり，弱気となる。

移動中，[5]キーで休憩するが，スタート地点ならば，体力は全快し，死んだ者は生き返る。

モンスターに出会うと戦闘になるのだが，レジス以外の者は人工知能を搭載しているため，勝手に攻撃したり防御したり魔法を使ったりする。また，RUNAWAYを選んだりすると他の者が賛成しなければ逃げられなかったりする。結局はすべて，性格に関係しているわけだ。

●最後に…●

全滅すると，ゲーム・オーバーだ。

見ためはありがちなRPGですが，人工知能を搭載したため，戦闘は飽きがこないと思います。

それと，もし性格の数値が1の者がいたら，やり直したほうがいいと思います。

エンディングでは，感動してください。

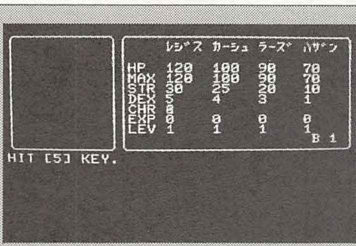
《第1表》パラメータ

HP	体力。これが0になると死ぬ。
STR	腕力。
DEX	防御力。
CHR	性格。
EXP	経験値。999以上になるとレベルアップ
LEV	レベル。最大99。
MAX	体力の最大値。

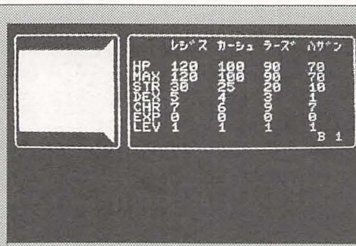
《第2表》キー操作

●3D画面では
- [4]…左を向く
- [6]…右を向く
- [8]…前進
- [5]…休憩

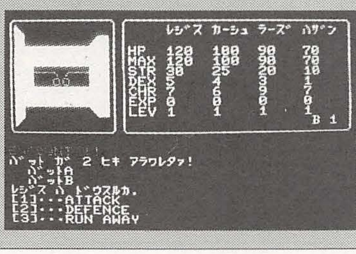
●戦闘画面では
- [1]…ATTACK(戦う)
- [2]…DEFENCE(防御)
- [3]…RUNAWAY(逃げる)



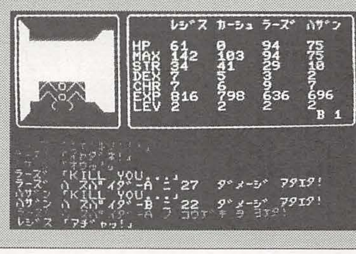
◀《写真1》まずは、ルーレットでキャラクターの性格を決める



◀《写真2》ゲーム・スタート地点は重要なポイントだ



◀《写真3》敵が現れた。レジスの行動を決めれば，あとは自動的に行なわれる



◀《写真4》逃げようと思っても他のキャラが勝手に戦うときもある

★僕は，この前歯をみがいていたら，いきなり顔をつっこんだ大ボケです。(徳島市・でこりん12才)……【影：ナニ！歯をみがいていたら，いきなりトイレに顔をつっこんだって!!編：誰もトイレなんていってないでしょ！】

FIGHTINGのプログラム・リスト

```
5   ─────  FIGHTING  ─────
10 CONSOLE 12,25,0,1:WIDTH 40,25:PRINT CHR$(12)
20 GOSUB 1250
30 CLEAR 500:DIM M$(17):X=2:Y=1:H=3:F=1:MQ=0:U=0:LL=1:DL=0
40 E(0)=-1:E(1)=0:E(2)=1:E(3)=0:E(4)=-1:E(5)=0:F(0)=0:F(1)=-1:F(2)=0:F(3)=1:F(4)
=0:F(5)=-1
50 Q$(2)="ｼﾀ":Q$(3)="ｳｴ":Q(2)=1:Q(3)=-1
60 W$(1)="█        █":W$(2)="██      ██":W$(3)="███    ███":W$(4)="████  ████"
70 M$(0)="11111111111111111":M$(17)=M$(0)
80 FOR I=1 TO 4:READ N$(I),MH(I),S(I),D(I),M(I),ZH(I),ZS(I),ZD(I)
90 H(I)=MH(I):NK(I)=0:LV(I)=1:EX(I)=0:NEXT
100 FOR I=0 TO 7:READ SL$(I):NEXT
110 FOR I=1 TO 5:READ C$(I),AA(I),BB(I),UN(I):JU(I)=0:NEXT
120 LOCATE 0,0:PRINT "┌──────────┐┌──────────────────────┐"
130 FOR I=1 TO 10:PRINT "│          ││                      │":NEXT
140 PRINT "└──────────┘└──────────────────────┘"
150 LOCATE 17,1:PRINT "ﾚｼﾞｽ ｶｰｼｭ ﾗｰｽﾞ ﾊｻﾞﾝ"
160 LOCATE 13,3:PRINT "HP":LOCATE 13,4:PRINT "MAX":LOCATE 13,5:PRINT "STR"
170 LOCATE 13,6:PRINT "DEX":LOCATE 13,7:PRINT "CHR":LOCATE 13,8:PRINT "EXP"
180 LOCATE 13,9:PRINT "LEV"
190 LOCATE 33,10:PRINT "B 1":GOSUB 1170
200 LOCATE 0,12:PRINT "HIT [5] KEY."
210 FOR J=1 TO 4
220 NO=INT(RND(1)*9)+1:LOCATE 11+5*J,7:PRINT NO:IF INP(0)=223 THEN SE(J)=NO:GOSU
B 1200:NEXT ELSE 220
230 LOCATE 0,12:PRINT SPC(12)
235 ' ─────  READ MAP  ─────
240 FOR I=1 TO 16:M$(I)="1":NEXT
250 RESTORE 1750:FOR I=1 TO F:READ R$:FOR J=1 TO 6:READ XQ(J),YQ(J),ZQ$(J)
260 NEXT J:NEXT I:V=0:Q=1:FOR I=1 TO 64
270 R=VAL("&H"+MID$(R$,I,1)):O=8:FOR J=1 TO 4:IF (R AND O)=O THEN M$(Q)=M$(Q)+"1
" ELSE M$(Q)=M$(Q)+"0"
280 O=O/2:NEXT J:V=V+1:IF V=4 THEN V=0:M$(Q)=M$(Q)+"1":Q=Q+1
290 NEXT I
300 FOR I=1 TO 6:M$(YQ(I))=MID$(M$(YQ(I)),1,XQ(I)-1)+ZQ$(I)+MID$(M$(YQ(I)),XQ(I)
+1,16):NEXT
310 IF JU(F)=1 THEN M$(BB(F))=MID$(M$(BB(F)),1,AA(F)-1)+"0"+MID$(M$(BB(F)),AA(F)
+1,16)
315 ' ─────  3-D  ─────
320 LOCATE 1,1:PRINT SPC(10):LOCATE 1,10:PRINT SPC(10)
330 FOR I=2 TO 6:LOCATE 1,I:PRINT W$(I-1):NEXT
340 FOR I=6 TO 10:LOCATE 1,I:PRINT W$(4-(I-6)):NEXT
350 FF=0:EE=0:G=1
360 FF=FF+F(H):EE=EE+E(H)
370 IF MID$(M$(Y+FF),X+EE,1)<>"1" THEN IF G=5 THEN 390 ELSE G=G+1:GOTO 360
380 FOR I=G+1 TO 10-G:LOCATE G+1,I:PRINT MID$("██████████",1,10-G*2):NEXT
390 FF=0:EE=0:FOR I=0 TO G-1
400 IF MID$(M$(Y+FF+F(H-1)),X+EE+E(H-1),1)<>"1" THEN 420
410 LOCATE I+1,I+1:PRINT "◣":LOCATE I+1,10-I:PRINT "◤"
420 IF MID$(M$(Y+FF+F(H+1)),X+EE+E(H+1),1)<>"1" THEN 440
430 LOCATE 10-I,I+1:PRINT "◢":LOCATE 10-I,10-I:PRINT "◥"
440 FF=FF+F(H):EE=EE+E(H):NEXT
445 ' ─────  MOVE  ─────
450 VA=VAL(MID$(M$(Y),X,1)):IF U=0 THEN U=1:ON VA GOTO 460,1070,1070,1110,1120,1
150,1160
460 IF INT(RND(1)*13-F)=0 THEN 570
470 K0=INP(0):K1=INP(1):IF K0=255 AND K1=255 THEN 470
480 IF K0<>223 THEN 540
490 FOR I=1 TO 4
500 IF X=2 AND Y=1 AND F=1 THEN H(I)=MH(I):GOTO 530
510 IF H(I)=0 THEN 530
520 H(I)=H(I)+LV(I):IF H(I)>MH(I) THEN H(I)=MH(I)
530 NEXT:GOSUB 1170:GOTO 460
540 H=H+(K0=239)-(K0=191):H=H-(H=0)*4+(H=5)*4
550 IF K1=254 THEN IF G=1 THEN 470 ELSE X=X+E(H):Y=Y+F(H):U=0
560 GOTO 320
565 ' ─────  FIGHT  ─────
570 COLOR 2:LOCATE 0,13:PRINT "ENCOUNT !!":BEEP:FOR I=1 TO 4:NK(I)=0:NEXT
580 RESTORE 1440:NO=5*(F-1)+INT(RND(1)*5)
590 EQ=0:FOR I=0 TO NO:FOR L=1 TO 6:READ CH$(L):NEXT L:READ CC,CX,EN$,EH,ES,ED,E
M,MK:NEXT I
600 COLOR CC:FOR I=1 TO 6:LOCATE CX,3+I:PRINT CH$(I):NEXT:EK=INT(RND(1)*3+F/2)+1
610 IF DL=1 THEN EK=1:EH(1)=EH*LL:EN$(1)=EN$:GOTO 630
620 FOR I=1 TO EK:EH(I)=EH:EN$(I)=EN$+CHR$(64+I):NEXT
630 COLOR 7:LOCATE 0,14:PRINT EN$;" ｶﾞ"EK"ﾋｷ ｱﾗﾜﾚﾀｧ!"
640 COLOR 7:FOR I=1 TO EK:IF EH(I)<1 THEN NEXT ELSE PRINT "  "EN$(I):NEXT
650 IF H(1)=0 THEN GOSUB 1200:GOTO 670 ELSE PRINT "ﾚｼﾞｽ ﾊ ﾄﾞｳｽﾙｶ.":PRINT "[1]･･･
ATTACK":PRINT "[2]･･･DEFENCE":PRINT "[3]･･･RUN AWAY"
660 K0=INP(0):IF K0=253 THEN ST(1)=1 ELSE IF K0=251 THEN ST(1)=2 ELSE IF K0=247
THEN ST(1)=3 ELSE 660
670 FOR I=2 TO 4:IF H(I)<MH(I)/SE(I)+1 AND INT(RND(1)*SE(I)/2)=0 THEN ST(I)=2 EL
SE ST(I)=1
680 NEXT:GOSUB 1170
690 FOR J=1 TO 4:IF H(J)=0 THEN 730
700 IF ST(J)=3 THEN 840
710 IF ST(J)=2 THEN COLOR 4:PRINT N$(J);" ﾊ ﾎﾞｳｷﾞｮ ｼﾀ.":GOSUB 1200
720 IF ST(J)=1  THEN 740
730 NEXT:GOTO 870
740 NO=INT(RND(1)*EK)+1:IF EH(NO)<1 THEN 740
750 IF INT(RND(1)*M(J))<>1 THEN 780
760 DM=(INT(RND(1)*LV(J)*100)+1)*MK:COLOR 6:PRINT N$(J);" ﾊ ｼﾞｭﾓﾝ ｦ ﾄﾅｴﾀ!"
770 GOSUB 1200:GOTO 810
780 DM=INT(RND(1)*S(J))+LV(J)*10-ED(NO):GOSUB 1200
790 COLOR 6:PRINT N$(J);" ";SL$(INT(RND(1)*4)):GOSUB 1200
800 IF DM<ED(NO) THEN COLOR 4:PRINT EN$(NO);" ﾊ ";N$(NO);" ﾉ ｺｳｹﾞｷ ｦ ﾖｹﾀ!":GOTO
830
810 EH(NO)=EH(NO)-DM:COLOR5:PRINT N$(J);" ﾊ ";EN$(NO);" ﾆ";DM;" ﾀﾞﾒｰｼﾞ ｱﾀｴﾀ!"
820 IF EH(NO)<1 THEN GOSUB 1200:COLOR 2:PRINT EN$(NO);" ﾊ ｼﾝﾀﾞ.":NK(J)=NK(J)+10:
EQ=EQ+1:IF EQ=EK THEN 1000
830 GOSUB 1200:GOTO 730
840 COLOR 2:PRINT "ﾚｼﾞｽ ｢ﾆｹﾞﾙｿﾞ!!｣":COLOR 1:FOR L=2 TO 4:IF H(L)=0 THEN NR(L)=1:
GOTO 860
850 GOSUB 1200:IF INT(RND(1)*SE(L)/3)=0 THEN NR(L)=1:PRINT N$(L);" ｢ｵｳｯ!｣" ELSE
NR(L)=0:PRINT N$(L);" ｢ｲﾔﾀﾞﾈ!｣"
860 NEXT:IF NR(2)=1 AND NR(3)=1 AND NR(4)=1 THEN 980 ELSE GOSUB 1200:GOTO 730
870 FOR J=1 TO EK:IF EH(J)<1 THEN NEXT:GOSUB 1170:GOTO 640
880 NO=INT(RND(1)*4)+1:IF H(NO)=0 THEN 880
890 IF INT(RND(1)*EM)<>1 THEN 920
900 DM=INT(RND(1)*ES*3)+1:COLOR 6:PRINT EN$(J);" ﾊ ｼﾞｭﾓﾝ ｦ ﾄﾅｴﾀ!"
910 GOSUB 1200:GOTO 940
920 DM=INT(RND(1)*ES)-D(NO):IF ST(NO)=2 THEN DM=INT(DM/5)
930 IF DM<1 THEN COLOR 4:PRINT N$(NO);" ﾊ ";EN$(J);" ﾉ ｺｳｹﾞｷ ｦ ﾖｹﾀ!":GOTO 970
940 COLOR 3:PRINT N$(NO);" ";SL$(INT(RND(1)*4)+4):H(NO)=H(NO)-DM:GOSUB 1200
950 COLOR 1:PRINT EN$(J);" ﾊ ";N$(NO);" ﾆ";DM;"ﾀﾞﾒｰｼﾞ ｱﾀｴﾀ!"
960 IF H(NO)<1 THEN GOSUB 1200:COLOR 2:PRINT N$(NO);" ﾊ ｼﾝﾀﾞ.":H(NO)=0:MQ=MQ+1:I
F MQ=4 THEN 1380
970 GOSUB 1200:NEXT:GOSUB 1170:GOSUB 1200:GOTO 640
980 COLOR 2:GOSUB 1200:IF INT(RND(1)*3)=0 OR DL=1 THEN PRINT "ｼｶｼ ｻｷﾏﾜﾘｻﾚﾀ!":GOS
UB 1200:GOTO 730
990 COLOR 7:PRINT "ｳﾏｸ ﾆｹﾞﾀﾞｼﾀ...":GOSUB 1200:GOSUB 1170:GOTO 320
1000 GOSUB 1200:BEEP:COLOR 7:PRINT "ｼｮｳﾘ ｦ ｵｻﾒﾀ...":GOSUB 1200:IF DL=1 THEN 1280
1010 FOR J=1 TO 4:COLOR 7:ZE=(INT(ES/LV(J))*EK+NK(J))*2:IF H(J)>0 THEN PRINT N$(
J);" ﾊ";ZE;"EXP ｦ ｴﾀ.":EX(J)=EX(J)+ZE:GOSUB 1200
```

★やった!!ついにOFに載ったゾ!!宮ちゃん見てるか？あーこれでオレも有名人。(東京都立川市・みっくん14才)
……【影：これでキミも私のような有名人の仲間入りだ!!サインの練習でもやっておきなさい!!】

```
1020 IF EX(J)<999 THEN 1060 ELSE IF LV(J)<99 THEN 1030 ELSE EX(J)=999:GOTO 1060
1030 COLOR 2:PRINT N$(J);" ﾊ LEVEL UP ｼﾀ!!":LV(J)=LV(J)+1:EX(J)=0:GOSUB 1200
1040 MH(J)=MH(J)+INT(RND(1)*ZH(J)):S(J)=S(J)+INT(RND(1)*ZS(J))
1050 D(J)=D(J)+INT(RND(1)*ZD(J)):MM(J)=MM(J)+INT(RND(1)*ZM(J))
1060 NEXT:GOSUB 1170:GOTO 320
1065 ' ──── QUEST ────
1070 COLOR 6:LOCATE 0,13:PRINT Q$(VA)" ﾆ ﾂｳｼﾞﾙ ｶｲﾀﾞﾝ ｦ ﾐﾂｹﾀ.":BEEP:GOSUB 1200:CO
LOR 5
1080 PRINT Q$(VA)" ﾆ ｲｷﾏｽｶ?":GOSUB 1200:COLOR 1:PRINT "[1]･･･YSE  [2]･･･NO"
1090 IF INP(0)=253 THEN 1100 ELSE IF INP(0)=251 THEN GOSUB 1170:GOTO 470 ELSE 10
90
1100 F=F+Q(VA):GOSUB 1170:GOTO 240
1110 LOCATE 0,13:PRINT "MESSAGE!!":BEEP:GOSUB 1200:RESTORE 1600:FOR I=1 TO F:REA
D P$:NEXT:GOSUB 1170:GOSUB 1210:GOTO 470
1120 LOCATE 0,13:PRINT C$(F)" ﾉ ﾁｮｳｿﾞｳ ｦ ﾐﾂｹﾀ.":BEEP:GOSUB 1200:COLOR 5:PRINT "ｼ
ﾗﾍﾞﾏｽｶ?":GOSUB 1200:COLOR 1:PRINT "[1]･･･YSE  [2]･･･NO"
1130 IF INP(0)=253 THEN 1140 ELSE IF INP(0)=251 THEN GOSUB 1170:GOTO 470 ELSE 11
30
1140 COLOR 2:PRINT "ｶﾁｯ ﾄ ｵﾄ ｶﾞ ｼﾀ.":JU(UN(F))=1:GOSUB 1200:GOSUB 1200:GOSUB 1
170:GOTO 470
1150 COLOR 2:LOCATE 0,13:PRINT "ｽｲｼｮｳ ｦ ﾃﾆｲﾚﾀ!":BEEP:LL=.1:GOSUB 1200:GOSUB 1200
:GOSUB 1170:GOTO 470
1160 COLOR 2:LOCATE 0,13:PRINT "ENCOUNT !!":BEEP:DL=1:NO=0:RESTORE 1590:GOTO 590
1165 ' ──── etc ... ────
1170 COLOR 7:FOR I=1 TO 4:Z=11+5*I:LOCATE Z,3:PRINT H(I)"  ":LOCATE Z,4:PRINT MH
(I):LOCATE Z,5:PRINT S(I)
1180 LOCATE Z,6:PRINT D(I):LOCATE Z,8:PRINT EX(I);" ":LOCATE Z,9:PRINT LV(I):NEX
T
1190 LOCATE 37,3:PRINT "|":LOCATE 34,10:PRINT F:FOR I=1 TO 12:LOCATE 0,24:PRINT:
NEXT:LOCATE 0,13:RETURN
1200 FOR I=1 TO 999:NEXT:RETURN
1205 ' ──── ENDING ────
1210 COLOR 7:FOR I=1 TO LEN(P$):PRINT CHR$(ASC(MID$(P$,I,1))-1);
1220 FOR J=1 TO 40:BEEP 1:BEEP 0:NEXT J,I:COLOR 1:PRINT:IF DL=1 THEN GOSUB 1200:
GOSUB 1200:RETURN
1230 PRINT "HIT [5] KEY."
1240 IF INP(0)=223 THEN RETURN ELSE 1240
1250 F$="FIGHTING":COLOR 1:FOR J=1 TO 8:A$=MID$(F$,J,1)
1260 FOR I=37 TO 13+J STEP -1:LOCATE I,11:PRINT A$" ":NEXT I,J
1270 GOSUB 1200:COLOR 7:RETURN
1280 GOSUB 1200:GOSUB 1170:P$="ｷﾛｿﾋ!ﾅｴﾅｴ!ｵｳｻｴｧ!ﾄﾇﾛﾁﾊﾁﾟ///":LOCATE 0,13:GOSUB 12
10
1290 P$="ﾀｽﾄ!ｻﾊｻﾅﾋ!ｵｳｵﾞﾇ!ﾄﾟﾞｿﾃﾅｽﾄ!ｴｺﾃｷﾟﾛﾄｳｹﾁﾟﾜｴ/":GOSUB 1210
1300 BEEP:FOR I=1 TO 9999:NEXT:CONSOLE 0:FOR I=1 TO 24:LOCATE 0,24:PRINT:NEXT
1310 WIDTH 80:RESTORE 1620:FOR L=1 TO 20:READ P$:GOSUB 1210:NEXT L
1320 COLOR 7:FOR I=1 TO 9999:NEXT:WIDTH 40
1330 FOR I=1 TO 9:READ P$,X:LOCATE X,23:PRINT P$
1340 FOR J=1 TO 12:PRINT:NEXT J:FOR L=1 TO 3800:NEXT L
1350 FOR J=1 TO 12:PRINT:NEXT J,I
1360 COLOR 1:LOCATE 15,12:PRINT "THE END"
1370 GOTO 1370
1375 ' ──── GAME OVER ────
1380 GOSUB 1200:COLOR 7:PRINT "ｾﾞﾝﾒﾂﾃﾞｽ...":FOR I=1 TO 999:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
1390 GOSUB 1200:PRINT "HIT [5] KEY."
1400 IF INP(0)=223 THEN RUN ELSE 1400
1405 ' ──── DATA ────
1410 DATA ﾚｼﾞｽ,120,30,5,0,70,20,4,ｶｰｼｭ,100,25,4,7,60,17,3,ﾗｰｽﾞ,90,20,3,0,50,15,3
,ﾊｻﾞﾝ,70,10,1,2,40,8,2
1420 DATA ｢ﾀｧｯ!｣,｢ﾊｧｯ!｣,｢ｳﾘｬｯ!｣,｢KILL YOU...｣,｢ｸﾞﾜｧｧ!｣,｢ｲﾃﾞﾃﾞｯ!｣,｢ｱﾁﾞｬｯ!｣,｢HELP
ME!｣
1430 DATA ﾄﾗ,17,3,4,,7,16,,ﾀｶ,,,1,,17,9,,ﾘｭｳ,,,2
1440 DATA ,,," ⌒ ",ノ ヽ,＼＿＿／,5,3,ｽﾗｲﾑ,36,20,0,0,1,,──,──," oo ",,,,1,3,ﾊﾞ
ｯﾄ,45,26,1,0,1
1450 DATA " ¥ ",¥¥¥,¥¥¥,,,,2,4,ｳｨｽﾌﾟ,90,20,3,3,1,,,,／o＼,／o＼," ( ) ",6,3,ｽﾊﾟｲ
ﾀﾞｰ,100,40,0,0,1
1460 DATA ,,," @|",ﾋｷ+,/ ),7,4,ｽｹﾙﾄﾝ,130,60,10,0,1
1470 DATA ," ◢ "," ◤ "," |･･／＼",／■＼,／■＼,2,3,ｼﾞｬｲｱﾝﾄ ｸﾗﾌﾞ,500,10,50,0
,1,," ","","", ," ┴ ",3,3,ﾎﾟｲｽﾞﾝ ﾌﾗﾜｰ,180,60,0,0,1
1480 DATA ,," w "," "," "," ",4,4,ｵｰｸﾛｯﾄ,240,80,10,0,1,,,,,"^^^^
^," ",2,3,ｸﾞｰﾙ,200,90,0,0,0
1490 DATA ,,," >● "," ●","●●●● ",7,3,ｻﾝﾄﾞﾜｰﾑ,100,150,0,0,1
1500 DATA ,," ▲ "," ■ "," ▼ "," ∪ ∪ ",2,2,ｸﾗｰｹﾝ,600,140,10,0,1,," _o
o_ ",//∪＼＼,,,,1,3,ﾊﾞﾝﾊﾟｲｱ,300,80,5,0,1
1510 DATA ,," "," ",／◣," ◢◤ ",3,4,ﾒﾃﾞｭｰｻ,400,100,20,4,0,,,"|o ",+■o.|＼.
| |,5,4,ﾀﾞｰｸｴﾙﾌ,360,120,30,0,1
1520 DATA ,," ◆ /","o■X "," || "," || ",1,4,ﾀﾞｰｸﾅｲﾄ,300,240,60,0,1
1530 DATA ,,|♣,├■),||＼,"|| |",2,4,ｻﾑﾗｲ,800,300,20,7,1,,," ●x",(■,|＼,|/,2,
4,ﾆﾝｼﾞｬ,700,320,30,0,1
1540 DATA ,," ･･ "," ･o･o･ ",,･─･,," ･･ ",5,4,ｸﾗｳﾄﾞﾎﾞｰﾙ,650,250,0,9,0,,," ● "," |■
) ","|◣ ",|◣ ,1,4,ﾏｽﾀｰﾒｲｼﾞ,600,220,10,2,1
1550 DATA ," | "," |-- ",|| ,+ ||," ∪",7,4,ｺﾞｰｽﾄﾌｧｲﾀｰ,900,300,60,9,1
1560 DATA ,,＼@/," ■ ",◣,|■,1,4,ﾏｽﾀｰｳｨｻﾞｰﾄﾞ,1000,330,20,2,1,,," ● "," o■ ",／◥
◣," // |",1,4,ｹﾝﾀｳﾛｽ,1400,400,40,9,0
1570 DATA ," ◆ "," "," "," "," ",2,2,ｻﾀﾝ,1800,500
,0,0,1,," ¥ "," ¥●¥ ",¥/■¥,¥ ◣¥," ¥¥¥ ",6,3,ｿｰｻﾗｰ,1200,370,30,2,1
1580 DATA " ＼＼ ",||◢◣◣,∪ ◢◣◣,◢◣＼," ◢◣",＿◢,1,2,ﾄﾞﾗｺﾞﾝ,2000,70
0,100,0,1
1590 DATA ,◆ /,"||◢X ","∪■ "," ／◣ ","| ◣ ",2,3,ﾃﾞｭﾗ,100000,800,60,6,1
1600 DATA ｼﾛﾝﾛﾋ!ﾄﾟｮﾘ!ﾊ!ﾂｷﾘｧ!ﾋﾞｺﾞｼﾝｿﾚ!ｾｳｽｯｴ!ｧ!ﾂｷﾍｷｹ!ｶｼﾓﾁ////,ｻﾊｼｸ!ｳｸﾎﾟｷﾘｾﾟ///,ｲｹｴ
ﾊ!ｻﾞｺﾞﾞ!ﾄﾟｮﾘ/!ｭﾃｧﾁｶｾｻﾅ!ﾀﾛｻﾀｷﾟ!ｵｳｻｴ///
1610 DATA ｽﾇﾇｳｸﾊｷ@!ﾀﾛﾔﾗｳ///,ﾔﾅﾟﾚﾊﾁﾟ///!ﾄﾟｮﾘ!ﾋ!C2!ﾇ!ｳﾚ////
1620 DATA ﾀｽﾄ!5ｽﾞ!ﾋ///
1630 DATA !ﾋｼﾟﾞ,ﾇﾂｭ!ｸｮｴｸｯｸﾊ!ﾐﾏｴｧ!ｲﾑﾁﾟｾﾁﾓ!ｺﾞｸｮｴｧ!ﾃﾃﾟｺﾚ/
1640 DATA !41ﾉﾞｻﾟ,ﾍｳｴﾍｽﾊ!ﾐﾏｴｧ!ｲﾑﾁﾟｽﾁｷﾟ!ﾀﾊｽｮﾞｷﾞﾇ!ｽﾞﾀﾞｴﾐﾌｧ!ｶｻｽ!215ｼｳﾄﾟ!ｻﾊﾗｽ!ﾝｷﾛｧ!ﾃ
ｺﾟﾁ///
1650 DATA !ﾘｱｾﾟ,ﾍｵﾙｽｲｶｴｻｸﾊ!ｷﾁｾﾑｽ!ｼｷﾋﾟｧ!ｲﾁﾘｽｹ!ｺｳｵｳ/
1660 DATA !41ﾉﾞｻﾟ,ﾍｺｳｸｷﾟ!ﾃﾃﾟｸ!ｼｷﾋﾟﾋ!ﾃﾍﾟﾛ!ﾋﾁﾟｷﾊﾑﾅﾆﾙ!59ｼｳﾊﾝｷｼﾄﾟ!ﾁﾎﾟﾚﾔﾊﾔﾆｸ!ｴｵﾊﾁﾓｽ!ｵ
ｳｵﾞﾊ!ﾉﾒﾙｽ!ﾃｳﾁ///
1670 DATA !ｷｱｽｮ,ｻﾞｷｳﾊ!ｿｳｿｸｷﾟ!ﾑﾅﾓﾘﾛ!ﾍｵﾙｽｲｶｴｻｸ!27ﾁﾟｳﾓﾊ!ｻｸｶｴｽ!ｽﾞﾓｳｼﾛﾚ/
1680 DATA !41ﾉﾞｻﾟ,ﾒﾙﾊｲﾚ!ｿｳｽﾞｧ!ｶｻﾆｰﾁﾁﾓ!ﾌﾅﾌﾟﾅﾊ!ﾋﾞｷﾞｧ!ｷｳ,68ｼｳﾄﾟ!ﾆｽﾔﾊｷｽ!ｲﾞｼﾃｼﾛ!ｽﾞﾟｿｳ
ﾊ!ﾐｸｧ!ｶﾜｽﾁ///
1690 DATA !ﾛｽﾟｾ,ﾍﾁﾁﾌﾟ!ﾌﾅﾙ!ﾁﾁｷｳﾊ!ﾁﾌﾟｽ!ﾄﾟﾚ/,!41ﾉﾞｻﾟ,ｸﾁﾊ!ｼﾋﾟｸﾄﾟ!ﾃｷﾛﾃｸﾄ!ｽﾏﾟｴ/
1700 DATA 65ｼｳﾄﾟ!ｳｴﾐﾄﾟﾊ!ﾁﾁｷｳｧ!ﾍｺｷｵﾙﾃﾃ!ﾀﾊ!ｽﾞﾟｿｳｽ!ﾌﾆﾙｶﾅﾟｧ!ｴｰﾁ///
1710 DATA ﾀｽﾄ!ｳﾃｽｷ!5ｽﾞﾊ!ﾄﾟﾞｿﾃﾋ!ﾌﾅﾌﾟﾅﾊ!ｸｶｹｷﾘ!ｸｵｼｰﾄｳｰﾁﾊﾁﾟｰﾁ///
1720 DATA ── FIGHTING ──,11,- STAFF -,15,SCENARIO･PROGRAM DESIGN,7
1730 DATA J.MAEDA,15,MONSTER･MAP DESIGN,10,J.HAMAGUCHI,13,CO-OPERATION,13
1740 DATA MORI DENKI,14,PRESENT BY CRAX PRODUCTION,6
1750 DATA 20A09B1E40419B5410125744203O4E1E3211862A6960038AF0EA120919D21010
1760 DATA 4,14,2,17,15,2,10,11,4,13,1,5,2,16,7,1,0,1
1770 DATA 08406A2E08AAEA98074658B0482E03886C660B10F966841232A4552A14A25588
1780 DATA 2,1,2,4,14,3,9,16,2,17,15,3,4,15,4,1,0,1
1790 DATA 06D030958ABC2901456C1A22444911BA4907E594141E494024AAB204A9DB0440
1800 DATA 2,1,3,2,16,2,9,16,3,17,16,2,12,16,4,17,1,5
1810 DATA 07E85042266A9142E58A1824C57A920021FF1500515D152322883A3AD9A10108
1820 DATA 2,1,2,2,6,2,2,16,3,17,16,3,9,6,4,1,0,1
1830 DATA 00882A22428918D3C8887025179151O426B58222A51631524A0824EA8911204C
1840 DATA 2,1,3,2,6,3,3,10,4,17,2,6,17,16,5,1,0,1
```

★影さんの子供のときの手紙がでてきました。「今日はとても寒く，雪が降りそうなので用心してランニング１枚で外出します」なんだこれ～？（東京都江東区・**タコさん13才**）……【影：RUNNINGとひっかけたギャグ？】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用



2人用戦車ゲーム

対決

矢田部広利

⊙遊びかた

RUNすると画面がでて，ビープ音がしてゲーム開始です。それぞれの戦車を地雷を踏まないように操作して，相手陣地の旗を取るか(破壊も可能)，相手の戦車をミサイルで破壊すれば勝ちになります。自分の旗を取ったり破壊したりすると負けになります。なお，地雷はミサイルで破壊できます。

⊙改造法

それぞれのキャラクターに色を付けたり，障害物の種類を増やしたりすれば良いと思います。また，1700行からは画面データ(第2表)なので自分で自由にデータを変えて自分の好きな画面にしてください。なお，そのときは外側はすべて1にするようにしてください。

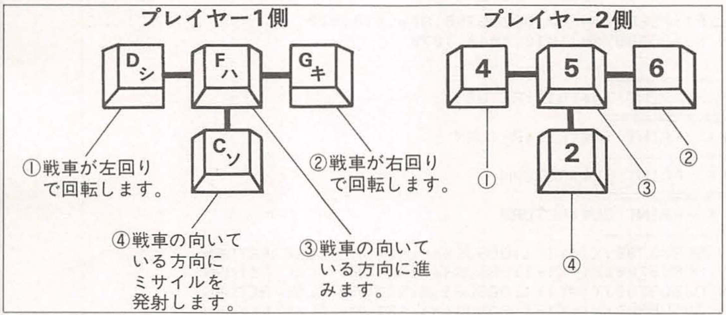
《第1表》変数表

X 1	プレイヤー1の戦車のX座標
X 2	プレイヤー2の戦車のX座標
Y 1	プレイヤー1の戦車のY座標
Y 2	プレイヤー2の戦車のY座標
H 1	プレイヤー1の戦車の向き
H 2	プレイヤー2の戦車の向き
O X	プレイヤー1のミサイルのX座標
T X	プレイヤー2のミサイルのX座標
O Y	プレイヤー1のミサイルのY座標
T Y	プレイヤー1のミサイルのY座標
T Y	プレイヤー2のミサイルのY座標
A(,)	壁・旗・地雷・空白を認識するための変数

★　★

《第2表》画面データについて

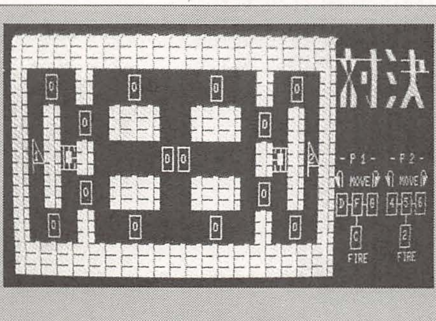
0	空白
1	壁
1	地雷
3	プレイヤー1の旗
4	プレイヤー2の旗
5	プレイヤー1の戦車の位置
6	プレイヤー2の戦車の位置



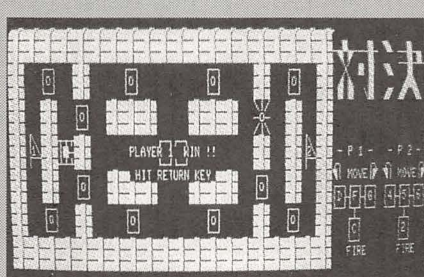
《第1図》操作方法

CHECKER FLAG

編：また2人用のゲームですか。
Dr.D：うん，どうしても1人でやるより2人でやるほうがゲームでも，他の何でも楽しいことは確かだからね。
影：僕もつぐ美ちゃんと2人っ切りで……。
編：Dr.D：(無視)
Dr.D：で，このプログラムであるが。
編：何か？
Dr.D：IF文の処理をもっとうまくやれば，さらにきれいで短いプログラムになったゾ。
編・影：なるほど。



◀《写真1》左が1プレイヤー，右が2プレイヤーの戦車だ!! 操作方法は慣れるまで少しむずかしい



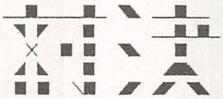
◀《写真2》しまった！地雷にひっかかった。敵のミサイルに当たっても負けだ!!

★もうすぐ受験だというのに，羊と山羊の鳴き声のちがいについて悩んでいます。助けて!!（長野県諏訪市・最後のP・f15才）……【影：ひつじはメェーで，ヤギはメェ～じゃないか!!こんなことも知らないなんて？】

```
100 '--------------------------------
110 PRINT CHR$(12):WIDTH80,25:CONSOLE0,25,0,1
120 A$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)
130 DIM TA$(4),A(20,7)
140 TA$(1)="├│┤"+A$+"┠█┨"+A$+"├─┤"
150 TA$(2)="┬┬┬"+A$+"│█─"+A$+"┴┴┴"
160 TA$(3)="├─┤"+A$+"┠█┨"+A$+"├│┤"
170 TA$(4)="┬┬┬"+A$+"─█│"+A$+"┴┴┴"
180 BR$    ="▄█▄"+A$+"▄█▄"+A$+"▄█▄"
190 BO$    ="┌─┐"+A$+"│O│"+A$+"└─┘"
200 BP$    ="＼|/"+A$+"-O-"+A$+"/|＼"
210 MI$    ="   "+A$+" ● "+A$+"   "
220 F1$    =" ＼ "+A$+"|1＼"+A$+"┌─"
230 F2$    =" ＼ "+A$+"|2＼"+A$+"┌─"
240 CL$    ="   "+A$+"   "+A$+"   "
250 '--------------------------------
260 FORI=1TO19:READ C$:LOCATE59,I:PRINT C$:NEXT I
270  FOR U=1TO7
280    READ A$
290      FORI=1TO20
300        A(I,U)=VAL(MID$(A$,I,1))
310        IF A(I,U)=0THEN B$=CL$
320        IF A(I,U)=1THEN B$=BR$
330        IF A(I,U)=2THEN B$=BO$
340        IF A(I,U)=3THEN B$=F1$
350        IF A(I,U)=4THEN B$=F2$
360        IF A(I,U)=5THEN X1=I:Y1=U:B$=CL$
370        IF A(I,U)=6THEN X2=I:Y2=U:B$=CL$
380        LOCATE (I-1)*3,(U-1)*3:PRINT B$
390      NEXT I
400  NEXT U
410 LOCATE (X1-1)*3,(Y1-1)*3:PRINT TA$(2)
420 LOCATE (X2-1)*3,(Y2-1)*3:PRINT TA$(4)
430 GOSUB1300
440 H1=2:H2=4:A(X1,Y1)=0:A(X2,Y2)=0
450 '--------------------------------
460 IF INP(2)<>255 THEN GOSUB520
470 IF INP(0)<>255 THEN GOSUB590
480 IF A(X1,Y1)<>0THEN GOSUB1200
490 IF A(X2,Y2)<>0THEN GOSUB1250
500 GOTO 460
510 '────────────────────────────────
520 IF INP(2)=127 THEN BEEP1:BEEP0:H1=H1+1:IF H1=5THEN H1=1
530 IF INP(2)=239 THEN BEEP1:BEEP0:H1=H1-1:IF H1=0THEN H1=4
540 GOSUB 660
550 IF INP(2)=191 THEN BEEP1:BEEP0:ON H1 GOSUB740,750,760,770
560 IF INP(2)=247 THEN ON H1 GOSUB840,870,900,930
570 RETURN
580 '════════════════════════════════
590 IF INP(0)=191 THEN BEEP1:BEEP0:H2=H2+1:IF H2=5THEN H2=1
600 IF INP(0)=239 THEN BEEP1:BEEP0:H2=H2-1:IF H2=0THEN H2=4
610 GOSUB 680
620 IF INP(0)=223 THEN BEEP1:BEEP0:ON H2 GOSUB790,800,810,820
630 IF INP(0)=251 THEN ON H2 GOSUB980,1010,1040,1070
640 RETURN
650 '────────────────────────────────
660 LOCATE(X1-1)*3,(Y1-1)*3:PRINT TA$(H1):RETURN
670 '════════════════════════════════
680 LOCATE(X2-1)*3,(Y2-1)*3:PRINT TA$(H2):RETURN
690 '────────────────────────────────
700 LOCATE(X1-1)*3,(Y1-1)*3:PRINT CL$:RETURN
710 '════════════════════════════════
720 LOCATE(X2-1)*3,(Y2-1)*3:PRINT CL$:RETURN
730 '────────────────────────────────
740 IF A(X1,Y1-1)<>1 THEN GOSUB700:Y1=Y1-1:GOSUB660:RETURN ELSE RETURN
750 IF A(X1+1,Y1)<>1 THEN GOSUB700:X1=X1+1:GOSUB660:RETURN ELSE RETURN
760 IF A(X1,Y1+1)<>1 THEN GOSUB700:Y1=Y1+1:GOSUB660:RETURN ELSE RETURN
770 IF A(X1-1,Y1)<>1 THEN GOSUB700:X1=X1-1:GOSUB660:RETURN ELSE RETURN
780 '════════════════════════════════
790 IF A(X2,Y2-1)<>1 THEN GOSUB720:Y2=Y2-1:GOSUB680:RETURN ELSE RETURN
800 IF A(X2+1,Y2)<>1 THEN GOSUB720:X2=X2+1:GOSUB680:RETURN ELSE RETURN
810 IF A(X2,Y2+1)<>1 THEN GOSUB720:Y2=Y2+1:GOSUB680:RETURN ELSE RETURN
820 IF A(X2-1,Y2)<>1 THEN GOSUB720:X2=X2-1:GOSUB680:RETURN ELSE RETURN
830 '────────────────────────────────
840 OX=X1:OY=Y1-1
850 IF A(OX,OY)<>0THEN GOSUB1360:RETURN
860 GOSUB1120:OY=OY-1:GOTO 850
870 OX=X1+1:OY=Y1
880 IF A(OX,OY)<>0THEN GOSUB1360:RETURN
890 GOSUB1120:OX=OX+1:GOTO 880
900 OX=X1:OY=Y1+1
910 IF A(OX,OY)<>0THEN GOSUB1360:RETURN
920 GOSUB1120:OY=OY+1:GOTO 910
930 OX=X1-1:OY=Y1
940 IF A(OX,OY)<>0THEN GOSUB1360:RETURN
950 GOSUB1120:OX=OX-1:GOTO 940
960 RETURN
970 '════════════════════════════════
```


★僕の前の席のやつは,影さんみたいに,いつもねている困ったやつだ。(群馬県高崎市・前のヤツにこまってるヤツ17才)……【影：せっかく気持ちよく寝てるんだからそっとしておいてあげなさい!!編：さすが影さん。】

```
980 TX=X2:TY=Y2-1
990 IF A(TX,TY)<>0THEN GOSUB1420:RETURN
1000 GOSUB1160:TY=TY-1:GOTO 990
1010 TX=X2+1:TY=Y2
1020 IF A(TX,TY)<>0THEN GOSUB1420:RETURN
1030 GOSUB1160:TX=TX+1:GOTO 1020
1040 TX=X2:TY=Y2+1
1050 IF A(TX,TY)<>0THEN GOSUB1420:RETURN
1060 GOSUB1160:TY=TY+1:GOTO 1050
1070 TX=X2-1:TY=Y2
1080 IF A(TX,TY)<>0THEN GOSUB1420:RETURN
1090 GOSUB1160:TX=TX-1:GOTO 1080
1100 RETURN
1110 '================================
1120 LOCATE (OX-1)*3,(OY-1)*3:PRINT MI$:LOCATE (OX-1)*3,(OY-1)*3:PRINT CL$:BEEP1
:BEEP0
1130 IF OX=X2 AND OY=Y2 THEN FORI=1TO10:LOCATE (X2-1)*3,(Y2-1)*3:PRINT MI$:LOCAT
E (X2-1)*3,(Y2-1)*3:PRINT BP$:BEEP1:BEEP0:NEXT I:GOTO 1320
1140 RETURN
1150 '================================
1160 LOCATE (TX-1)*3,(TY-1)*3:PRINT MI$:LOCATE (TX-1)*3,(TY-1)*3:PRINT CL$:BEEP1
:BEEP0
1170 IF TX=X1 AND TY=Y1 THEN FORI=1TO10:LOCATE (X1-1)*3,(Y1-1)*3:PRINT MI$:LOCAT
E (X1-1)*3,(Y1-1)*3:PRINT BP$:BEEP1:BEEP0:NEXT I:GOTO 1330
1180 RETURN
1190 '================================
1200 IF A(X1,Y1)=2 THEN FORI=1TO10:LOCATE (X1-1)*3,(Y1-1)*3:PRINT MI$:LOCATE (X1
-1)*3,(Y1-1)*3:PRINT BP$:BEEP1:BEEP0:NEXT I:GOTO 1330
1210 IF A(X1,Y1)=4 THEN GOSUB1300:GOTO 1320
1220 IF A(X1,Y1)=3 THEN GOSUB1300:GOTO 1330
1230 RETURN
1240 '================================
1250 IF A(X2,Y2)=2 THEN FORI=1TO10:LOCATE (X2-1)*3,(Y2-1)*3:PRINT MI$:LOCATE (X2
-1)*3,(Y2-1)*3:PRINT BP$:BEEP1:BEEP0:NEXT I:GOTO 1320
1260 IF A(X2,Y2)=3 THEN GOSUB1300:GOTO 1330
1270 IF A(X2,Y2)=4 THEN GOSUB1300:GOTO 1320
1280 RETURN
1290 '--------------------------------
1300 FORI=1TO200:BEEP1:BEEP0:NEXT I:RETURN
1310 '--------------------------------
1320 LOCATE22,10:PRINT"PLAYER 1  WIN !!":GOTO 1340
1330 LOCATE22,10:PRINT"PLAYER 2  WIN !!"
1340 LOCATE22,12:PRINT" HIT RETURN KEY "
1350 IF INKEY$=CHR$(13) THEN RUN ELSE 1350
1360 '================================
1370 IF A(OX,OY)=2 THEN GOSUB1470:LOCATE (OX-1)*3,(OY-1)*3:PRINT CL$:A(OX,OY)=0
1380 IF A(OX,OY)=4 THEN GOSUB1470:GOTO 1320
1390 IF A(OX,OY)=3 THEN GOSUB1470:GOTO 1330
1400 RETURN
1410 '================================
1420 IF A(TX,TY)=2 THEN GOSUB1490:LOCATE (TX-1)*3,(TY-1)*3:PRINT CL$:A(TX,TY)=0
1430 IF A(TX,TY)=3 THEN GOSUB1490:GOTO 1330
1440 IF A(TX,TY)=4 THEN GOSUB1490:GOTO 1320
1450 RETURN
1460 '================================
1470 FORI=1TO10:LOCATE (OX-1)*3,(OY-1)*3:PRINT MI$:LOCATE (OX-1)*3,(OY-1)*3:PRIN
T BP$:BEEP1:BEEP0:NEXT I:RETURN
1480 '================================
1490 FORI=1TO10:LOCATE (TX-1)*3,(TY-1)*3:PRINT MI$:LOCATE (TX-1)*3,(TY-1)*3:PRIN
T BP$:BEEP1:BEEP0:NEXT I:RETURN
1500 '--------------------------------
1510 DATA"                           "
1520 DATA"                           "
1530 DATA"                           "
1540 DATA"                           "
1550 DATA"                           "
```



```
1560 DATA"                           "
1570 DATA"                           "
1580 DATA"                           "
1590 DATA"                           "
1600 DATA"  - P 1 -     - P 2 -      "
1610 DATA"  ⌒       ⌒  ⌒       ⌒     "
1620 DATA"  ◥|  MOVE |◤ ◥|  MOVE |◤  "
1630 DATA"  ┌─┐┌─┐┌─┐ ┌─┐┌─┐┌─┐      "
1640 DATA"  |D H F H G| |4 H 5 H 6|  "
1650 DATA"  └─┘└┬┘└─┘ └─┘└┬┘└─┘      "
1660 DATA"      ┌┴┐        ┌┴┐       "
1670 DATA"      |C|        |2|       "
1680 DATA"      └─┘        └─┘       "
1690 DATA"     FIRE       FIRE       "
1700 '--------------------------------
1710 DATA "1111111111111111111"
1720 DATA "1020100200002001020 1"
1730 DATA "1010201110011102010 1"
1740 DATA "1315100002200001614 1"
1750 DATA "1010201110011102010 1"
1760 DATA "1020100200002001020 1"
1770 DATA "1111111111111111111"
```

★繊維をだせ！(東京都日野市・多摩の朝風14才)……【影：綿，麻，ポリエステル，レーヨン，ベンベルグ，ビロード，カシミア，シルク，ナイロン，こんなもんでいかがでしょうか？編：おちゃめな影さんでした。】

PC-8001mkIISR(N80SR-BASIC)用



メルヘンチックなパズルゲーム

Snow Scene（スノーシーン）

滝花　憲孝

◆Story

雪の妖精（ようせい）“ムカーズ”は，冬を求めて旅をしている。今シーズン北海道函館市桔梗町で過ごしていたムカーズは，桔梗町に春の訪（おとず）れを感じ，相棒（あいぼう）の雪だるまと旅立つことにした。

◆How to play

プログラムを実行させるとタイトルがでてランク設定となります。

ランクをhard（ハード）にするとむずかしくなります（あたりまえか…）。どうむずかしくなるかというと設定されている時間になると雪（真っ白いところ）が氷（池の一部）に変わってクリアしにくくなります。はじめはランクをeasy（イージー）にしてから，やったほうがいいと思います。

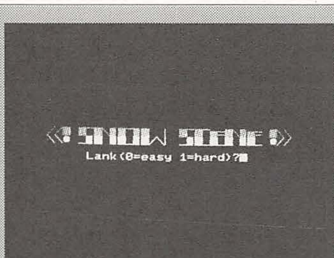
ゲーム画面が表示されたら，スペース・キーでゲームがはじまります。8 2 4 6 キーでムカーズを上下左右に動かして雪だるまをワープ用の井戸（いど）（に見えるかな？）に入れてください。すべての雪だるまを井戸に入れると面クリアです。これだけではつまらないので，いろいろな要素を加えました。

①雪だるまを池に落とすとそこは雪（平地）になる。

②氷の上は滑（すべ）る（ムカーズ，雪

《第1表》変数表

PO	体力(Power)
MA	魔力(Magic)
SC	スコア
HS	ハイスコア
RO	ラウンド
LE	残機(?)
EL	ランク
A%～H%	キャラ
I0, I1, VX, VY	移動用
X, Y	座標
M0, M1	面の状態
V, TX, TY, TS, TI, G, S, H	その他いろいろな処理



▲《写真1》まずはランクを決めよう。最初は0を入力したほうがいい



▲《写真3》これを入れればラウンド・クリアだ！雪だるまの使いかたがカギ



▲《写真2》スタート!!右上にいるキャラを操作して，雪だるまを落とせ



▲《写真4》ラウンド2はデンパ面。魔法を効果的に利用しよう

Snow Scenceのプログラム・リスト

```
10 '//////// S N O W ● S C E N E \\\\\\\\
20 GOSUB 920:GOSUB 650:GOSUB 510:BGM0
30 '//////// M A I N  P R O G R A M \\\\\\\\
40 GOSUB 280:S=0:I0=INP(0):I1=INP(1):VX=(I0=239 AND X>0)-(I0=191 AND X<9)
50 VY=(I1=254 AND Y>0)-(I0=251 AND Y<9):IF VX=0 AND VY=0 THEN GOTO 40
60 M0=M0(X+VX,Y+VY):M1=M1(X+VX,Y+VY):H=H+1
70 IF H>25 THEN PO=PO-1:GOSUB 890:H=H-25:IF PO=0 THEN GOTO 470
80 I=X+VX:U=Y+VY:IF MA>0 AND INP(9)=191 AND S=0 THEN MA=MA-1:GOTO 220
90 ON M0+1 GOTO 120,40,150,40,100,150,40,40,100,150,40,330
100 PO=PO+5:M0(I,U)=0:IF PO>10 THEN C1=PO-10:PO=10:MA=MA+C1
110 IF MA>10 THEN SC=SC+MA-10:MA=10:GOSUB 890:GOSUB 860 ELSE GOSUB 890
120 GOSUB 450:X=I:Y=U:IF M1=2 THEN GOSUB 240:GOTO 470
130 GOSUB 440:IF M1=1 THEN S=1:PLAY"@18o5c16" ELSE PLAY"@58l64v15c":GOTO 40
140 IF X+VX<0 OR X+VX>9 OR Y+VY<0 OR Y+VY>9 THEN S=0:GOTO 40 ELSE GOTO 60
150 H=H+5:SC=SC+1:GOSUB 860:GOSUB 280
160 IF I+VX<0 OR I+VX>9 OR U+VY<0 OR U+VY>9 THEN S=0:GOTO 40
170 IF M0(I+VX,U+VY)=8 AND M0=2 THEN M0(I,U)=0:  GOSUB 460:GOTO 260
180 IF M0(I+VX,U+VY)<>0     THEN GOTO40 ELSE GOSUB 460
190 M0(I,U)=0:I=I+VX:U=U+VY:A=M0-(M0=2 OR M0=3)*2:M1=M1(I,U):GOSUB 280
200 IFM1=2THENIFM0=3THENSCREEN,,1:LINE(I*16,U*16)-STEP(15,15),7,BF:M1(I,U)=0:GOT
0 40 ELSE GOSUB 240:SC=SC+10:GOSUB 860:GOTO 40
210 ONM0GOSUB,600,600,,,620:IFM1=1THENPLAY"@18o5c16":GOTO160ELSEGOTO40
```


★私の父は囲碁の会に入っている。そして，私の学校の教頭先生もその会に入っていて，先日，父が教頭先生に圧勝してしまった。成績が心配だ！（滋賀県甲賀郡・オール5 14才）……【影：校長先生じゃなくてよかったネ。】

だるま，雪だま，柱だけ)。

③魔法が使える。スペース・キーと移動キーを押すとその方向に氷ができる。もし，そこが氷だった場合は雪となる。

という具合です。ちなみに雪だるま，雪だま，柱は押せます。岩と木はだめです。あと，薬みたいなものが落ちていますが，それを取るとPower（パワー），Magic（マジック）が回復します。(Powerが5回復し，あまったらMagicが回復)。

死ぬときはつぎの条件のときです。池(水)に落ちたとき，Powerがなくなったとき。

以上だ。

最後に，雪だるまなどを押すとPowerが早く減ります。

◆At last

説明が悪いですがやってみればわかります。早く自分なりのパターンを見つけて全7面，それもランク・hardでクリアしてくださいでは次回まで……。

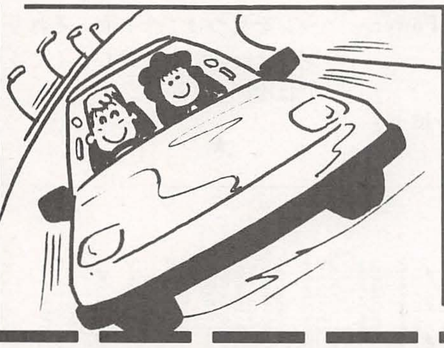
★　★

```
220 GOSUB900:PLAY"@12132o6cde":ONM1GOTO230,40:M1(I,U)=1:GOSUB580:GOTO 40
230 M1(I,U)=0:SCREEN ,,1:LINE(I*16,U*16)-STEP(15,15),7,BF:GOTO 40
240 SCREEN ,,1:PLAY"@53c8":FOR V=0 TO 3:CIRCLE(I*16+8,U*16+8),V*2,7,,,.7:NEXT
250 FOR V=0 TO 3:CIRCLE(I*16+8,U*16+8),V*2,1,,,.7:NEXT:RETURN
260 PLAY"v12@25o5l16cdefg":G=G-1:SC=SC+5:I=I+VX:U=U+VY:GOSUB 460:GOSUB 860
270 GOSUB610:IF G=0 THEN READ I,U:GOSUB630:M0(I,U)=9:GOTO 40 ELSE GOTO 40
280 '▰//▰//▰//▰//▰//◢ ｺｵﾘ ｶﾞﾜﾚﾙ ????? !! ◣\\▰\\▰\\▰\\▰\\▰
290 IF C2<C3 THEN RETURN ELSE TI=TI+1:IF TI<TI(C3)THEN RETURN
300 IF M0(TX(C3),TY(C3))<>0 OR (TX(C3)=X AND TY(C3)=Y) THENTI=TI-1:RETURN
310 PLAY"@0o6l64cdcdcdcr2@53o6c16":SCREEN ,,1:M1(TX(C3),TY(C3))=2:TI=0
320 PUT@(TX(C3)*16,TY(C3)*16),H%((TS(C3)-9)*52),PSET:C3=C3+1:RETURN
330 '▰//▰//▰//▰//▰//◢ C L E A R ♥♥♥♥ ◣\\▰\\▰\\▰\\▰\\▰
340 ERASE M0,M1:DIM M0(9,9),M1(9,9):PLAY"@32l64cdefgabc":PRINT:SCREEN,,1:CLS2
350 SCREEN,,0:CLS2:M$="ROUND CLEAR!@":GOSUB780:RO=RO+1:BO=PO+MA*2+LE*10+RO*10
360 M$="BOUNS "+STR$(BO*10)+"!!!/@":GOSUB780:SC=SC+BO:BEEP:GOSUB 870:GOSUB820
370 MA=10:PO=10:IF RO=8 THEN GOTO 380 ELSE GOSUB 510:GOTO 40
380 '▰//▰//▰//▰//▰//◢ E N D I N G ♥ ◣\\▰\\▰\\▰\\▰\\▰
390 COLOR6:LOCATE2,7:PRINT "CONGRATULATION!":RESTORE 1700:COLOR7
400 FOR I=0 TO 5:READ A$:LOCATE 0,10+I*2:PRINT A$:NEXT
410 PLAY"v15o5l8@0ccddeeffgg2","v15o5l8@0eeffggaabb>cc2","v15o5l8ggggccccdddd2
420 FOR I=0 TO 20000:NEXT:RUN
430 '▰//▰//▰//▰//▰//◢ CHARACTER PRINT ♥♥♥♥ ◣\\▰\\▰\\▰\\▰\\▰
440 SCREEN ,,0:PUT@(X*16,Y*16),F%,PSET            :RETURN
450 SCREEN ,,0:LINE(X*16,Y*16)-STEP(15,15),0,BF:RETURN
460 SCREEN ,,0:LINE(I*16,U*16)-STEP(15,15),0,BF:RETURN
470 '▰//▰//▰//▰//▰//◢ G A M E O V E R ◣\\▰\\▰\\▰\\▰\\▰
480 ERASEM0,M1:DIMM0(9,9),M1(9,9):SCREEN,,0:CLS2:LE=LE-1:PO=10:MA=10:GOSUB860
490 SCREEN,,1:CLS2:IFLE<>-1THENGOSUB510:GOTO40ELSELOCATE5,13:IFSC>HSTHENHS=SC
500 PRINT"GAME OVER":FOR I=0 TO 3000:NEXT:CLS:GOSUB650:GOSUB510:GOTO 40
510 '▰//▰//▰//▰//▰//◢ S C R E E N SET ♥ ◣\\▰\\▰\\▰\\▰\\▰
520 GOSUB890:TI=0:C3=0:G=0:ON RO GOSUB 1660,1630,1530,1560,1590,1460,1490
530 GOSUB860:SCREEN,,1:LINE(0,0)-(159,159),7,BF:FORU=0TO9:READA$:FORI=0TO9
540 A=VAL("&H"+MID$(A$,I+1,1)):ON A GOSUB 580,590,590,600,600,610,620,630,640,64
0,640,640,640,640:NEXT:NEXT:READ X,Y:GOSUB440:READ C2:IF EL=0 THEN C3=C2+1
550 FOR I=0 TO C2:READ TI(I),TX(I),TY(I),TS(I):NEXT
560 M$="PUSH [SPC] KEY/   TO GAME START@":GOSUB780
570 IF INP(9)<>191 THEN GOTO 570 ELSE PLAY"@0v15o7c4"                :RETURN
580 SCREEN ,,1:M1(I,U)=1  :PUT@(I*16,U*16),A%           ,PSET        :RETURN
590 SCREEN ,,0:M0(I,U)=A+2:PUT@(I*16,U*16),B%((A-2)*52),PSET        :RETURN
600 SCREEN ,,0:M0(I,U)=A-2:PUT@(I*16,U*16),C%((A-4)*52),PSET        :RETURN
610 SCREEN ,,0:M0(I,U)=6  :PUT@(I*16,U*16),D%           ,PSET        :RETURN
620 SCREEN ,,0:M0(I,U)=7  :PUT@(I*16,U*16),E%           ,PSET        :RETURN
630 SCREEN ,,0:M0(I,U)=8  :PUT@(I*16,U*16),G%           ,PSET:G=G+1:RETURN
640 SCREEN ,,1:M1(I,U)=2  :PUT@(I*16,U*16),H%((A-9)*52),PSET        :RETURN
650 '▰//▰//▰//▰//▰//◢ T I T T L E ♥ ◣\\▰\\▰\\▰\\▰\\▰
660 COLOR1:LOCATE3,12:PRINT "//[graphics]\\":SCREEN,1,0
670 COLOR5:LOCATE3,13:PRINT "\\●[graphics]●//":LOCATE8,15
680 COLOR7:PRINT"Lank(0=easy 1=hard)?";:RESTORE1440:VIEW(0,0)-(319,199)
690 A$=INPUT$(1):IF A$="1" THEN EL=1 ELSE IF A$="0" THEN EL=0 ELSE GOTO 690
700 '▰//▰//▰//▰//▰//◢ S C R E E N  S E T 2♥ ◣\\▰\\▰\\▰\\▰\\▰
710 CLS:LINE(0,0)-(319,199),6,BF:FORI=0TO3:READX1,Y1,X2,Y2,CO:FORU=0TO1
720 LINE(X1+U*5,Y1+U*5)-(X2+U*5,Y2+U*5),0,BF:NEXT:LINE(X1,Y1)-(X2,Y2),CO,B
730 NEXT:SCREEN ,4:VIEW(6,31)-(165,190):PO=10:MA=10:LE=2:SC=0:RO=1:COLOR7
740 M$="ﾖｳｺｿ Snow scene / ｾｶｲﾍ ･･･/ｶﾞﾝﾊﾞｯﾃ ｾﾞﾝﾌﾞﾒﾝ ｸﾘｱｰｼﾃｸﾀﾞｻｲ./@"
750 BGM1:PLAY"o5@0v12l4cceeg2","o5@0v12l4eeggb2","o5@0v12l4ggbb>d2"
760 LOCATE1,1:PRINT "<<< Snow Scence >>> 1989(C)Taki Soft":GOSUB 820
770 GOSUB860:GOSUB890:GOSUB780:RETURN
780 GX=20:LOCATE21,23:M=0:' M A S S A G E ♥♥♥♥♥♥♥♥ ◣\\▰\\▰\\▰\\▰\\▰
790 M=M+1:GX=GX+1  :IFGX=38 THEN     GX=21:PRINT:LOCATE21,23
800 A$=MID$(M$,M,1):IFA$="/"THENBEEP1:GX=21:PRINT:LOCATE21,23:BEEP0:GOTO790
810 IFA$="@"THENPRINT:RETURNELSEFORQ=0TO5:NEXT:BEEP1:BEEP0:PRINTA$;:GOTO790
820 '▰//▰//▰//▰//▰//◢ J O T A I PRINT ◣\\▰\\▰\\▰\\▰\\▰
830 COLOR6:LOCATE22, 6:PRINT"Hi-score|":LOCATE22, 7:PRINT"Score   |"
840        LOCATE22, 8:PRINT"Left    |":LOCATE22, 9:PRINT"Round   |"
850 COLOR7:LOCATE22,11:PRINT"Power|"   :LOCATE22,13:PRINT"Magic|"   :RETURN
860 COLOR 7:'▰//▰//▰//◢ J O T A I PRINT 2 ◣\\▰\\▰\\▰\\▰\\▰
870 LOCATE36, 8:PRINTUSING     "#";LE:LOCATE35,9:PRINTUSING    "##";RO
880 LOCATE31, 6:PRINTUSING"#####0";HS:LOCATE31,7:PRINTUSING"#####0";SC:RETURN
890 COLOR2:LOCATE28,11:PRINT STRING$(PO,"■");:COLOR1:PRINT STRING$(10-PO,"■")
900 COLOR2:LOCATE28,13:PRINT STRING$(MA,"■");:COLOR1:PRINT STRING$(10-MA,"■")
910 COLOR7:RETURN
920 '▰//▰//▰//▰//▰//◢ S H O K I  S E T T E I ◣\\▰\\▰\\▰\\▰\\▰
930 CONSOLE17,7,0,1,1:WIDTH40,25:SCREEN2,0,1:CLS3:SCREEN,,0:CLS3:DEFINTA-Z
940 DIM A%(51),B%(103),C%(103),D%(51),E%(51),F%(51),G%(51),H%(311),MP(9,9)
950 DIM M0(9,9),M1(9,9),TI(20),TX(20),TY(20),TS(20)              :HS=200
960 FOR I=0 TO 51:READ A$:A%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT:FOR I=0 TO 103:READ A$
970 B%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT:FOR I=0 TO 103:READ A$:C%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
980 FOR I=0 TO 51:READ A$:D%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT:FOR I=0 TO  51:READ A$
990 E%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT:FOR I=0 TO  51:READ A$:F%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
1000 FOR I=0 TO 51:READ A$:G%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT:LINE(0,0)-(40,40),7,BF
1010 CIRCLE(16,16),16,1:PAINT(16,16),1,1:GET@(0,0)-(15,15),H%(0):COLOR=(4,0)
1020 GET@( 0,17)-(15,32),H%(52) :GET@(17,0)-(32,15),H%(104)
1030 GET@(17,17)-(32,32),H%(156):GET@( 8,8)-(23,23),H%(208):CLS3
1040 LINE(0,0)-(15,15),7,BF:CIRCLE(8,8),7,1,,,.7:PAINT(8,8),1,1
1050 GET@(0,0)-(15,15),H%(260):CLS3:RETURN
1060 '▰//▰//▰//▰//▰//◢ C H A R A C T E R ♥♥♥♥ ◣\\▰\\▰\\▰\\▰\\▰
1070 DATA 0010,0010,0180,0180,0180,FE7F,0000,FE7F,DE73,201C,FE7F,FA7F,0420
1080 DATA FE7F,FA5F,0420,FE7F,FE5F,0020,FC7F,FE5F,0020,FE7F,FE7F,0000,FC7F
1090 DATA FE7F,0000,FE7F,FE5F,0020,FC7F,FE7F,0000,FA7F,FE7F,0000,F47F,FE5F
1100 DATA 0020,EA7F,FE7F,0000,547F,FE7F,0000,AA6A,0180,0180,0180,0,0
1110 DATA 0010,0010,0000,0000,C007,0000,C007,F01F,8003,F01F,F83F,F807,F83F
1120 DATA FC7F,FC1D,B87F,BEFF,FC3F,F87F,FEFF,FC3F,F07B,FEFB,BC3F,F07F,FAFF
1130 DATA FC37,F07F,FAFF,FC7F,C07F,FAFF,F83C,000B,E47C,200C,C002,183D,0000
1140 DATA 8007,6008,2C60,8003,545C,06C0,D01D,2AA2,2C62,0000,D45D,0,0
1150 DATA 0010,0010,0000,0000,2000,2000,2000,5000,2000,2000,5004,4004,7004
1160 DATA 880A,4004,7004,880A,C008,E80E,1411,8008,F80E,0411,0010,1C1F,E220
1170 DATA 6014,6C17,9228,8022,F63A,0945,0001,FA3D,0542,1012,DC5B,22A4,A000
1180 DATA BA76,4589,0240,F43B,0A44,03C0,D008,2DB7,2E67,0000,D258,0,0
1190 DATA 0010,0010,0000,0000,7000,7000,0000,E807,F801,0007,<40F,F007,C40F
1200 DATA CA1F,6805,6C0D,F21F,E00E,C00F,FE7E,C667,0667,E99F,E44F,0660,1998
1210 DATA F80F,3018,367C,781F,D83F,5C7C,781E,D83F,5C7C,F81F,F03F,FC7F,783F
1220 DATA F03F,7C7C,745E,C01F,7C7C,CEE7,8007,F29F,3C78,0000,C447,0,0
1230 DATA 0010,0010,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,C007,C000,C007
1240 DATA F01F,F003,F01F,F83F,F80F,F03F,FC7F,F81F,F03F,FC7F,FC3F,F07F,FEFF
1250 DATA FC3F,F07F,FAFF,FC3F,E07F,FAFF,F83F,E03F,F47F,F83F,803F,F47F,F45F
1260 DATA 001E,CC7F,CEE7,0000,329F,3C78,0000,C447,0000,0000,0000,0,0
1270 DATA 0010,0010,0000,0000,8001,8001,8001,781E,7807,F81F,7C3E,4402,C423
1280 DATA 7E7E,4402,4422,EE77,4002,4002,E427,4002,4002,E007,2004,2004,F81F
1290 DATA 1808,1818,FC3F,F40B,0424,FE7F,FE37,0248,FFFF,FE77,0048,F3CF,FE7B
1300 DATA 0044,03C4,FC3F,0830,0E70,F3CF,E00F,FDBF,0E70,0000,F24F,0,0
1310 DATA 0010,0010,0000,0000,F00F,F001,800F,FC3F,FC05,F03F,FA7F,FE2B,F07F
1320 DATA FDFF,FC17,E03F,F27F,F00B,800F,FC3F,0400,0020,FA7F,B405,A02D,FA7F
1330 DATA B409,902D,FA7F,B405,A02D,FA7F,B409,902D,FA7F,B405,A02D,FA7F,B209
1340 DATA 904D,FDFF,0E40,0030,F27F,F3C3,800F,FDBF,0E70,0000,F24F,0,0
1350 DATA 0010,0010,0000,0000,F807,F807,0000,040E,EC0F,0C00,1E18,EC07,EC0F
1360 DATA FE1F,0008,E00F,DC17,0000,600D,F01F,0000,C007,E00F,E00E,2009,301D
1370 DATA F01F,C006,CC76,F01E,0C61,0EF0,F01F,0C60,0EF0,F01E,0001,0C60,C007
1380 DATA C007,F01F,0C60,8002,F45F,C6D8,F01E,0AA1,0C61,0000,F45E,0,0
1390 DATA 0010,0010,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,F00F,F00F,F00F
1400 DATA FC3F,0C10,0C30,FE7F,0200,0240,FFFF,0E00,0E70,FFFF,FE3F,F24F,F3EF
1410 DATA FE3F,4E74,4FF4,FE3F,F24F,F3EF,FE3F,1E71,1FF1,FE7F,F24F,F3EF,FC3F
1420 DATA 4C34,4E74,F3CF,F00F,FDBF,0E70,0000,F24F,0000,0000,0000,0,0
1430 '▰//▰//▰//▰//▰//◢ S C R E E N  D A T A ♥ ◣\\▰\\▰\\▰\\▰\\▰
1440 DATA 5,30,166,191,2,175,30,310,126,1,175,135,310,191,1,6,2,310,23,1
1450 '▰//▰//▰//▰//▰//◢ R O U N D  D A T A ♥ ◣\\▰\\▰\\▰\\▰\\▰
1460 RESTORE1460:RETURN:DATA    DDD2737727,D8D05D0000,DDC3773737,0071111111
1470 DATA 0891114156,00D6311151,20ADDDDDDD,0370800000,0400575040,0004000008
1480 DATA 9,1,1,300,7,4,14,1200,1,5,14,9,1
1490 RESTORE1490:RETURN:DATA    07611D1111,78770D5141,07001DB111,34221ADDB1
1500 DATA 81E0EE0ADD,E110050103,1110050409,10110009DD,1711305DD8,69DDDDDD60
1510 DATA9,0,12,200,6,2,13,1,7,2,11,1,6,1,11,1,5,1,13,30,1,3,14,250,8,5,13,3,8
1520 DATA6,13,80,6,8,9,10,1,3,13,20,1,4,13,20,1,5,13,20,1,6,13,20,1,7,13,5,5
1530 RESTORE1530:RETURN:DATA    2003060000,0811111140,DB04070009,3D0700029C
1540 DATA 9C017DDDC3,C11705D050,00019DC05E,6098D11140,DBADC04089,8D050009DD
1550 DATA 9,0,3,1,4,1,14,150,3,6,14,150,7,5,13,150,4,9,13,9,0
1560 RESTORE1560:RETURN:DATA    2000000003,0640577008,249DDDDB04,00D0507D00
1570 DATA 05D0880D30,03D0880D50,00D7050D40,40ADDDDC02,8007750460,3000000002
1580 DATA 8,0,4,300,5,1,13,100,1,3,13,100,9,6,13,100,4,9,13,100,5,9,13,8,0
1590 RESTORE1590:RETURN:DATA    00D1107D50,08D2507D80,DDC7007ADD,7411100171
1600 DATA 05009B0451,0100EC0048,7111500450,DDB70079DD,D8D1141D80,0DD7007D00
1610 DATA 9,0,7,300,6,0,13,380,5,5,13,1,5,4,13,1,4,4,13,1,6,4,11,1,6,5,12
1620 DATA 100,4,5,13,1,3,5,13,9,0
1630 RESTORE1630:RETURN:DATA    80E0050040,0404000500,0500077050,017D0DDB00
1640 DATA 017D0D3DB0,09DDED8DC0,0D8D0DD000,0D2DED0540,0ADD0D0000,0400805E08
1650 DATA 9,0,2,150,3,0,14,200,4,9,14,100,7,6,12,9,0
1660 RESTORE1660:RETURN:DATA    08D1111D50,08D51140B0,DDD70000D5,757009DDC1
1670 DATA 61009C7371,0109C70601,040D50400E,200D700079,09DC20063D,DC8000079D
1680 DATA 9,0,0,0,0,0,13,9,0
1690 '▰//▰//▰//▰//▰//◢  ENDING MESSAGE DATA♥ ◣\\▰\\▰\\▰\\▰\\▰
1700 DATA" ﾑｶｰｽﾞﾊ ｽﾍﾞﾃﾉ ﾕｷﾀﾞﾙ ","ﾏ ｦ ﾜｰﾌﾟｻｾﾏｼﾀ｡ ｿｼﾃ ","ﾑｶｰｽﾞｼﾞｼﾝﾓ ﾜｰﾌﾟｼﾏｼﾀ｡"
1710 DATA"ｺﾝｶｲﾊ ｺﾚﾃﾞｵｼﾏｲﾃﾞｽ｡ﾃﾞ","ﾊ ｼﾞｶｲﾏﾃﾞｱﾀﾏｦ ｷﾀｴﾃ ","ﾏｯﾃｲﾃｸﾀﾞｻｲ! Good by!"
1720 '
1730 '== ｾｲｻｸｷｶﾝ | 1989年1月7日 - 1月19日 ==== Programed By,Noritaka Takihana ===
```

★500円玉をだし，「釣りはいらねえよ」と言ったまではよかったが，請求金額が498円だったSはむなしい。(神奈川県横浜市・HUMPTY DUMPTY15才)……【編：影さんはそういうとき，請求金額より少ない額をだす。】

PC-8801mkIISR(N88-DISK BASIC V2モード)用

※要アナログCRT



本格的ドライブ・ゲーム

Out Ran

THE WAIKE

内容

題名を見てわかるとおり，これはあのゲームのパロディです。そうSUPER HANG ONです（ちがうっつーの！）。

それでは，全10STAGEをレッツ！ドライブ!!

遊びかた

あの赤いボディのテスタロッサオープン・タイプを操作し，四つのSTAGEを走破し，GOALしてください。各STAGEの終わりには分岐点があり，その後チェック・ポイントを時間内に通過すればタイムが加算され，続行します。

また，カーブがくる前は，矢印が表示される親切設計です。

操作方法

Z キーを押してゲーム・スタート！4 6 で左右にハンドルをきり，Z キーがアクセル，離すとブレーキです。また，ハンドルをきるときに 8 キーを一緒に押すと急ハンドルをきります。

プログラムの入力方法

リスト1，**リスト2**をそれぞれ入力，セーブしてください。そのとき，**リスト2**は“Out Ran”というネームにしてください。

実行するときは，**リスト1**をLOAD，RUNしたら，自動的に**リスト2**を読み込み，実行します。

最後に

コツは，コースを記憶することとブレーキングにあります。ちなみに自己最高ラップは，3′30″40です。今までに作った中では最高のできなので，ぜひ打ち込んでください。

○参考にしたもの

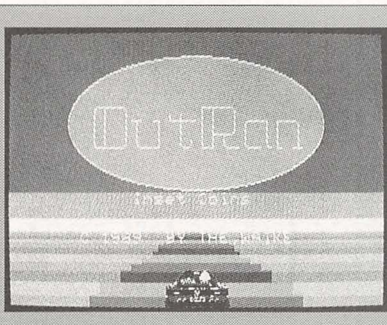
○PC-8001/8801 プログラム大全集II「ミラクルアイテム」 by 写楽

○カイリー・ミノーグの「ラッキーラブ」

○ザナドウのエンディングのあとの曲

○もちろんセガのOut Run

★　★



◀《写真1》かっこいいタイトル画面。キャラが凝ってるネ！



◀《写真2》スタート!!矢印の方向にカーブしていくゾ!!



◀《写真3》ゴールイン!!ラップタイムが表示される



◀《写真4》これはエンディング。この画面を見れるか？

★この前，ゲーム・センターでアウトランをやろうとしたらコインが入っていて，ただでゲームができてしまった。影さん，いいだろー！（神奈川県藤沢市・ふくちゃ15才）……【影：そっそれ！どこのゲーム・センターなの？】

《リスト1》Out Ranのマシン語プログラム・リスト

```
10 '═══════════╡          -OutRan- for setting          ╞══════════
   ═══════════╡ 1989/1/29  Programed by THE.WAIKE  ╞══════════
20 CLEAR,&HDEFF:SCREEN 0,3:COLOR,0:WIDTH 40,25:CLS 3:DEFINT A-Z
30 DIM M$(6),PR$(15),C%(25),A(13):FOR I=0 TO 15:READ PR$(I):NEXT:C$=CHR$(0)
40 LOCATE 9,11:PRINT"Now setting  -OutRan-":LI=290:SA=&H7000:EA=&H70AF
50 GOSUB 60:SA=&HF320:EA=&HF34F:GOSUB 60:DEF USR=&HF320:B=&HB1:GOTO 90
60 FOR I=SA TO EA STEP 16:S=0:FOR J=I TO I+15:READ A$:P=VAL("&H"+A$)
70 S=S+P:POKE J,P:NEXT J:READ A$:SS=VAL("&H"+A$)
80 IF S=SS THEN LI=LI+10:NEXT:RETURN ELSE PRINT "DATA ERROR IN":LI:STOP
90 Y=8:A!=1:FOR I=0 TO 10:A!=A!*1.25:LINE(0,Y)-(31,Y+A!-1),I MOD 3+2,BF:Y=Y+A!
100 NEXT:D=&H5555:FOR Y=0 TO 55:LINE(0,Y)-(15,Y),1-(Y<8)*5,,D:NEXT
110 FOR Y=0 TO 6:FOR X=0 TO 1:GOSUB 250:NEXT X,Y:LINE(208,0)-(223,7),6,BF
120 LOCATE 0,0:Z$=USR(C$+"ｴｴｴｴｶｶｸｸｸｸｸ"):FOR Y=0 TO 2:FOR I=0 TO 1:YY=Y*2+I
130 LINE(0,YY)-(47-Y*16,YY),1,,D:LINE(52-(Y=0)*4,YY+2)-(75+(Y=0)*4,YY+2),1,,D
140 NEXT I,Y:FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 1:LINE(88+J*48,I)-(119+J*48,I),1,,D
150 LINE(180+J*4,I+J*4)-(203-J*4,I+J*4),1,,D:NEXT J,I:Y=0
160 FOR X=0 TO 13:GOSUB 250:READ A(X):NEXT:Z$=USR(C$+"ｺｺｺｺｼｼｼｼｼｼｾｾｾｾｾ")
170 FOR Y=0 TO 7:READ A$:FOR X=0 TO 63:FOR I=0 TO 1:A=VAL("&H"+MID$(A$,X+1,1))
180 A=VAL(MID$(PR$(A),I+1,1)):IF A THEN LINE(X*4+I*2,Y)-(X*4+I*2+1,Y),A
190 NEXT I,X,Y:B=&H61:Y=0:FOR X=0 TO 15:GOSUB 250:NEXT:D=&HDF00:FOR J=1 TO 4
200 FOR I=1 TO J:POKE D,49+J*4:POKE D+1,0:D=D+2:NEXT I,J:READ M$(1),M$(2),M$(4)
210 M$(0)="88888"+M$(1)+"5":M$(6)=M$(1):MID$(M$(6),11,3)="757":M$(5)=M$(6)+"5"
220 MID$(M$(6),22,11)="CA9AAAAAAA":M$(3)=M$(2):MID$(M$(3),18,5)="22444"
230 FOR I=0 TO 6:FOR J=1 TO LEN(M$(I)):POKE D,A(VAL("&H"+MID$(M$(I),J,1)))
240 D=D+1:NEXT J,I:LOCATE 8,11:PRINT"Welcome to OutRan world":RUN"OutRan"
250 GET@(X*16,Y*8)-(X*16+15,Y*8+7),C%:A=&H4000+B*48:B=B+1
260 FOR I=0 TO 23:A$=RIGHT$("000"+HEX$(C%(I+2)),4):FOR J=0 TO 1
270 POKE A+I*2+J,VAL("&H"+MID$(A$,1-2*(J=0),2)):NEXT J,I:RETURN
280 DATA 00,05,50,55,06,07,56,57,60,65,70,75,66,67,76,77
290 DATA ED,73,00,7D,31,FF,7D,11,00,C0,26,00,3A,87,EF,6F,6A0 :'┐ M
300 DATA 2D,29,19,EB,3A,86,EF,6F,2D,06,00,4D,29,29,09,29,47C :'| a
310 DATA 29,29,29,29,29,29,19,22,02,7D,21,00,7E,7E,FE,00,3CB :'| c
320 DATA 20,1C,23,7E,FE,00,28,4A,11,00,40,E5,CD,74,70,CD,601 :'| h    B
330 DATA 89,70,2A,02,7D,23,23,22,02,7D,E1,23,18,E5,7E,FE,606 :'| i    y
340 DATA 00,28,2F,11,00,40,E5,CD,74,70,CD,89,70,E1,7D,FE,760 :'| n L
350 DATA 01,E5,2A,02,7D,20,04,01,7C,02,09,23,23,22,02,7D,322 :'| e a  S
360 DATA E1,23,18,DA,26,00,6F,44,4D,29,09,29,29,29,29,19,40B :'|   n  H
370 DATA EB,C9,D3,5F,ED,7B,00,7D,C9,2A,02,7D,06,08,D3,5C,77A :'|   g  A
380 DATA CD,A6,70,D3,5D,CD,A6,70,D3,5E,CD,A6,70,C5,01,50,920 :'|   u  R
390 DATA 00,09,C1,10,E9,C9,1A,77,13,23,1A,77,13,2B,C9,FF,5EA :'|   a  A
400 DATA EB,4E,23,7E,23,66,6F,0C,0D,C8,06,00,11,00,7E,ED,535 :'|   g  K
410 DATA B0,AF,12,F3,3A,C2,E6,F6,02,D3,31,32,C2,E6,CD,00,8E9 :'|   e  U
420 DATA 70,3A,C2,E6,E6,F9,D3,31,32,C2,E6,FB,C9,00,00,FF,9D2 :'┘
430 DATA 53,50,47,45,42,40,37,35,33,32,30,28,27,0:'SOUND O6D-O7C
440 '═══ =1=2=3=4=5=6=7=8=9= =1=2=3=4=5=6=7=8=9= =1=2=3=4=5=6=7=8=9= =1=2
450 DATA 000F73FFFFEDF000000EDB6FFFFFFFFFE37ED0004FFFFFFFFFFFFFFFFCFFFFF8:'┐ G
460 DATA 005BBBACC0CC5A0005DDF37FFFFFFFFFE97FCCA05FFFFFFFFE9C9CCFFFFFFFFA:'| R
470 DATA 00F5772004CC8F005DEFB33333333333333FEEC81FFFFCFCFE66396FFCFCFFF2:'| A
480 DATA 05A5772004CC85A05FFFFFDFFCCFDEEFFCCCFFFA57FFE363369CC9C36363FFBA:'| P
490 DATA 0F00BB000CCCC0F05FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFA2BBFB3333333333333333F771:'| H
500 DATA 5A0048000CCCC05A13333333333C633333333333213777BBBBBBBBBBBBBBBBB32:'| I
510 DATA FACEEEE000CC005F17FEC9333336C333336CDFB223333777777777777773333331:'| C
520 DATA DBDDDDC93EEEB3FF133333333339933333333332113333331111111111333322:'┘  B
530 DATA AAA7357775577577AAA735775555555,67767672677676722343434212222222 :'┬ G
540 DATA 89989894899898944447777633440022333443431114434311320233357537555:'┘ M
```

《リスト2》Out Ranのメイン・プログラム・リスト

```
10 GOTO 740:'════╡ -OutRan-      for PC-8801 V2mode     ╞════
            ════╡  1989/1/29  Programed by THE.WAIKE ╞════
20 '═══════════╡ MAIN ╞═══════════
30 D0=INP(0):D5=INP(5)=251:A=(D0=239)-(D0=191):B=ABS(XX+A)-2+(INP(1)=254)
40 GOSUB 140:IF A=0 THEN A=-SGN(XX) ELSE IF B>-1 THEN A=A*-B
50 PP=PP+P:GOSUB 210:XX=XX+A:S=S-D5*18-14:A=11+W*3:B=X*.1+1
60 LOCATE B+3,20:IF S>194 THEN S=194 ELSE IF S<0 THEN S=0:E=0:XX=0
70 Z$=USR(C$+MID$(L$(A),B+1,4)):PRINT E$;:Z$=USR(C$+MID$(L$(A+1),B,6))
80 PRINT D$;:Z$=USR(C$+MID$(L$(A+2),B,6)):A=P*.124+1:CMD VOICE REG 9,E
90 GOSUB 210:X=X+XX*A*7-L*P^1.25:IF X<0 THEN X=0 ELSE IF X>284 THEN X=284
100 LOCATE X*.1+4,20:Z$=USR(C$+"abcd"):PRINT E$;:Z$=USR(C$+"efghij"):PRINT D$;
110 Z$=USR(C$+"klmnop"):IF ABS(140-X)>75+W*40 THEN S=S-P*3:E=12 ELSE E=0
120 P=S*.0625:N=N-S:GOSUB 210:ON K-(N<0) GOSUB 170,320,160,260,290:GOTO 30
130 '═══════════╡ B.G.M. ╞═══════════
140 CMD VOICE REG 0,BM(M):M=M+1:IF M<260 THEN RETURN ELSE M=M-192:RETURN
150 '═══════════╡ PRINT OUT ╞═══════════
160 K=4:G=3+LL+WW*5
170 IF U THEN LOCATE 16,4:PRINT USING"###";S;:U=U-1:RETURN
180 T=T-1:U=4:LOCATE 9,4:PRINT T;:IF T THEN RETURN ELSE RETURN 480
190 LOCATE 4,4:PRINT ST:RETURN
200 '═══════════╡ SCROLL ╞═══════════
210 IF PP<4 THEN FOR I=0 TO 40:NEXT:RETURN
220 PP=PP-4:SWAP C2,C4:SWAP C3,C4:CMD PAL 2,C2:CMD PAL 3,C3:CMD PAL 4,C4:RETURN
230 '═══════════╡ PALETTE ╞═══════════
240 READ A,B,C2,C3,C4,CS$:MCT=LEN(CS$)+1:CMD PAL 0,A:CMD PAL 1,B :RETURN
250 '═══════════╡ WRITE LOAD ╞═══════════
260 L=LL:LOCATE 13,17:Z$=USR(C$+MID$(L$(G),1,14)):PRINT D$;
270 Z$=USR(C$+MID$(L$(G),15,14)):PRINT D$;:Z$=USR(C$+MID$(L$(G),29,14))
280 IF W=WW THEN K=1:RETURN ELSE K=5:RETURN
290 W=WW:LOCATE 3,20:A=11+W*3:Z$=USR(C$+L$(A)):PRINT D$;
300 Z$=USR(C$+L$(A+1)):PRINT D$;:Z$=USR(C$+L$(A+2)):K=1:RETURN
310 '═══════════╡ SELECT COURSE ╞═══════════
320 CT=CT+1:K=3:ON O-(CT=MCT) GOTO 360,370,380,390,460
330 D=VAL("&H"+MID$(CS$,CT,1)):A=INT(D/4):B=D MOD 4
```


★『コイケヤのジャガッツは，このギザギザがおいしい』『この男です』「あっ！影さんだ!!」(大阪府枚方市・リンクスのみるちゃん17才)……【影：なに！私が出演したというのに出演料を支払わないなんて!!】

```
340 IF B<3 THEN A=A-1.5:LL=LL+A:D=B ELSE WW=-(WW=0):D=A
350 LOCATE 19,13:PRINT MID$("◢◢◣  ◢◣◣",LL*2+5,2)::N=N+(2^D)*700:RETURN
360 LL=0:G=0:N=N+1400:LOCATE 17,13:PRINT"◢◣ ◢◣";:O=2:K=4:RETURN
370 RL=X>134:LL=-1-RL*2:D=2:LOCATE 17,13:PRINT"     ";:O=3:GOTO 350
380 LL=0:D=1:O=4:GOTO 350
390 BEEP 1:A=TU-T*5-U:D=INT(A/5):E=A-D*5:A=PEEK(AD+ST*2):B=PEEK(AD+ST*2+1)
400 IF A*5+B>D*5+E THEN POKE AD+ST*2,D:POKE AD+ST*2+1,E:A=D:B=E
410 LOCATE 13,9:PRINT"「LAP」  ";D;CHR$(34);E*20;:LOCATE 11,11
420 PRINT"「RECORD」 ";A;CHR$(34);B*20;:IF LV<4 THEN COLOR 2 ELSE RETURN 650
430 LOCATE 11,7:PRINT"══╡EXTEND PLAY!╞══";:COLOR 0:E=0:LL=0:WW=1:G=8:N=N+2800
440 ST=ST+LV-RL:ON ST GOSUB 1000,1010,1020,1030,1040,1050,1060,1070,1080,1090
450 GOSUB 190:GOSUB 240:T=T+54+LV:TU=T*5+U:LV=LV+1:CT=0:O=5:BEEP 0:RETURN
460 FOR I=7 TO 11:LOCATE 11,I:PRINT SPC(18):NEXT:O=0:GOTO 330
470 '══════════╡ GAME OVER ╞══════════
480 A=0:LOCATE 11,8:PRINT"▬▬▬▬ ▬▬▬▬"
490 COLOR 4:LOCATE 11,9:PRINT"▌G▌A▌M▌E█ O▌V▌E▌R":COLOR 0
500 E=0:CMD VOICE REG 9,0:FOR J=0 TO 49:GOSUB 140:FOR I=0 TO 250:NEXT I,J
510 CMD STOPM:GOSUB 710:IF A THEN GOSUB 620 ELSE COLOR 2
520 LOCATE 11,5:PRINT"══╡OUT RANNERS╞══":COLOR 0:FOR I=1 TO 10:LOCATE 11,7+I
530 PRINT"STAGE";I;SPC(-(I<10));PEEK(AD+I*2);CHR$(34);PEEK(AD+I*2+1)*20:NEXT
540 FOR I=1 TO 6:ON I GOSUB 560,570,570,580,590,600:IF INP(5)=251 THEN I=6
550 NEXT:GOTO 800
560 CMD PLAY"@0T120V15O5L8 <E16GFEDC4>":RETURN
570 CMD PLAY"E4EE4EEE4E1 E4D4C4C4.<BB2.>":RETURN
580 CMD PLAY"A4GG4DE4.CD<A4.G4.B>DG4FE2.&E8":RETURN
590 CMD PLAY"D16E16FEDC16E4.D16E16FEDC16E4.":RETURN
600 CMD PLAY"D16E16FEDC16E4.D16E16FEDC16E4.D4C4.CCC4CC4.":RETURN
610 '══════════╡ ENDING ╞══════════
620 RESTORE 1220:FOR I=1 TO 6:READ A$:LOCATE 8.5+I*2+(I=1)*2
630 PRINT A$;:ON I GOSUB 560,570,570,580,590,600:NEXT:CLS:COLOR 2:RETURN
640 '══════════╡ GOAL ╞══════════
650 LOCATE 14,6:PRINT"▬ ▬ ▬ ▬":COLOR 4:LOCATE 14,7:PRINT"▌G█ O█ A█ L"
660 COLOR 0:E=1110-T*5-U:A=INT(E/300):E=E-A*300:B=INT(E/5):D=E-B*5
670 LOCATE 8,13:PRINT"「TOTAL LAP」 ";A;"'";B;CHR$(34);D*20:BEEP 0:GOTO 500
680 '══════════╡ MAKE A BACKGROUND ╞══════════
690 LOCATE 2,2:FOR I=0 TO 20:A$=MID$("ｲｲｲｲｲｲｲｲｲｲｲｲｲｲｱｱﾌｳｵｷｹｻｽ",I+1,1)
700 Z$=USR(C$+STRING$(36,A$)):PRINT D$;:NEXT:RETURN
710 SCREEN,3:COLOR,1:CLS 3:CMD PAL 0,&O70:CMD PAL 1,0:GOSUB 690:FOR I=2 TO 7
720 CMD PAL I,64*I-8:LINE(32,72+I*8)-(607,79+I*8),I,BF:NEXT:SCREEN,1:RETURN
730 '══════════╡ INITIALIZE ╞══════════
740 CLEAR,&HDEFF:CONSOLE 0,25,0,0:WIDTH 40,25:KEY 3,"WIDTH 80:CLS 2"+CHR$(13)
750 KEY 2,"CMD STOPM"+CHR$(13):NEW CMD:DEFINT A-Z:DEFUSR=&HF320:AD=&HDEFE
760 DIM L$(16),BM(259):C$=CHR$(0):D$=CHR$(31):E$=CHR$(29)+D$:A=0:B=0:D=0:E=0
770 FOR I=0 TO 10:READ L$(I):NEXT:FOR J=11 TO 16:FOR I=0 TO 2:READ A,A$
780 L$(J)=L$(J)+STRING$(A,A$):NEXT I,J:FOR I=0 TO 259:BM(I)=PEEK(&HDF14+I):NEXT
790 '══════════╡ TITLE ╞══════════
800 SCREEN 0,3:COLOR 0,5:CLS 3:CMD PAL 5,0:CMD PAL 6,&O777:CMD PAL 7,&O171
810 CMD STOPM:CMD VOICE REG 7,&HEE:CMD VOICE REG 6,20
820 LL=0:WW=0:G=3:FOR J=1 TO 6:ON J GOSUB 690,1000,240,220,260,290:NEXT
830 LOCATE 18,20:Z$=USR(C$+"abcd"):PRINT E$;:Z$=USR(C$+"efghij"):PRINT D$;
840 Z$=USR(C$+"klmnop"):CIRCLE(320,70),192,6,,,5/24:PAINT(320,70),2,6:SCREEN,1
850 LOCATE 10,7:PRINT"┌─┐      ┌─┐";SPC(26);"|| |┬┐┼|| |┌┐┌┐";SPC(20)
860 PRINT"|| || | | |┝┘| || |";SPC(20);"└┘└┘ ∪└┘└└└┴":LOCATE 14,14
870 COLOR 2:PRINT"Inset Coins":COLOR 0:LOCATE 9,17:PRINT"C 1989  BY THE.WAIKE"
880 GOSUB 220:PP=0:FOR I=0 TO 150:NEXT:IF INP(5)<>251 THEN 880 ELSE CMD BGM 0
890 CMD PLAY"@20T255V15L32O8 CDEFFABBV13AGFEV11EDCCV9<BAGGFEDDCCCC":CLS
900 '══════════╡ START ╞══════════
910 SCREEN,3:LINE(128,24)-(512,111),0,BF:LOCATE 19,4:PRINT"km/h  BY THE.WAIKE"
920 LOCATE 3,2:PRINT"_____ ____ _____          ______":COLOR 4:LOCATE 3,3
930 PRINT"STAGE▌TIME█SPEED██████OutRan":LOCATE 12,8:PRINT"▌S█ T█ A█ R█ T"
940 COLOR 0:LOCATE 12,7:PRINT"▬ ▬ ▬ ▬ ▬":SCREEN,1:T=55:ST=1:GOSUB 180:U=0
950 GOSUB 190:FOR I=0 TO 5000:NEXT:LOCATE 15,11:PRINT"GET READY!":BEEP
960 FOR I=0 TO 1500:NEXT:BEEP:FOR I=0 TO 999:NEXT:LV=1:CT=0:O=5:N=0:WW=1
970 GOSUB 320:M=0:K=1:X=140:S=0:TU=T*5+U:P=0:CMD VOICE REG 8,15:GOTO 30
980 '══════╡ DATA ╞══════┌123456789012┐┌123456789012┐┌123456789012┐
990                           DATA ｳｳｳｳｴﾁﾀﾀﾁｴｳｳｳｳｵｵｵﾆｶｶｶｶｶｶﾄｵｵｵｷﾈｸｸｸｸｸｸｸｸｸｸｸﾈｷ
1000 RESTORE 1120:RETURN:DATA ﾃｴﾁﾁﾀｿｳｳｳｳｳｳｳｳｵｶｶｶｶｶｶﾄﾅｵｵｵｵｵﾋｸｸｸｸｸｸｸｸｸﾇﾈｷｷ
1010 RESTORE 1130:RETURN:DATA ｳｳｳｴｴﾁﾀｳｳｳｳｳｳｳｵｵﾆｶｶｶｶｶﾄﾅｵｵｵｵｷﾉｸｸｸｸｸｸｸｸｸﾈｷｷ
1020 RESTORE 1140:RETURN:DATA ｳｳｳｳｿﾁｴｴﾁｿｳｳｳｳｵｵｵﾆｶｶｶｶｶｶﾄｵｵｵｷﾈｸｸｸｸｸｸｸｸｸｸｸﾈｷ
1030 RESTORE 1150:RETURN:DATA ｳｳｳｳｳｳｳﾀﾁｴｴｳｳｳｵｵｵｵﾅﾆｶｶｶｶｶﾄｵｵｷｷﾈｸｸｸｸｸｸｸｸｸﾇｷ
1040 RESTORE 1160:RETURN:DATA ｳｳｳｳｳｳｳｳｿﾀﾁﾁｴﾂｵｵｵｵｵﾅﾆｶｶｶｶｶｶｵｷｷﾈﾉｸｸｸｸｸｸｸｸｸﾊ
1050 RESTORE 1170:RETURN:DATA ﾃｴﾁﾁﾀﾀｿｳｳｳｳｳｳｳｵｶｶｶｶｶｶｶｶﾄﾅｵｵｵﾉｸｸｸｸｸｸｸｸｸｸｸﾇﾈ
1060 RESTORE 1180:RETURN:DATA ｳｳｳｴｴﾁﾀｿｳｳｳｳｳｳｳｵｵﾆｶｶｶｶｶｶﾄﾅｵｵｵﾈｸｸｸｸｸｸｸｸｸｸｸｸﾈﾈ
1070 RESTORE 1190:RETURN:DATA ｳｳｳｳﾀﾁｴｴﾁﾀｳｳｳｳｵｵﾅｶｶｶｶｶｶｶｶﾅｵｵﾈｸｸｸｸｸｸｸｸｸｸｸｸｸﾈ
1080 RESTORE 1200:RETURN:DATA ｳｳｳｳｳｳｿﾀﾁｴｴｳｳｳｵｵｵﾅﾆｶｶｶｶｶｶﾄｵｵﾈﾉｸｸｸｸｸｸｸｸｸｸｸｸﾈ
1090 RESTORE 1210:RETURN:DATA ｳｳｳｳｳｳｳｿﾀﾀﾁﾁｴﾂｵｵｵﾅﾅｶｶｶｶｶｶｶｶｵﾈﾈｸｸｸｸｸｸｸｸｸｸｸｸﾇ
1100 DATA 10,ｹ,14,ｺ,10,ｹ,8,ｻ,18,ｼ,8,ｻ,7,ｽ,20,ｾ,7,ｽ
1110 DATA  8,ｹ,18,ｺ, 8,ｹ,6,ｻ,22,ｼ,6,ｻ,3,ｽ,28,ｾ,3,ｽ
1120 DATA &307,&775,&547,&436,&325,B9559A559B69A5A66E567C866
1130 DATA &671,&770,&547,&436,&325,65A9A78591B9952D569A91B6D51A9
1140 DATA &747,&740,&547,&436,&325,769A5596599A5699957565E9419BAD
1150 DATA &  5,&777,&776,&775,&665,659DB519A55D659D51A75E19E9505A7D
1160 DATA &556,&777,&777,&676,&565,75AD615D91A199A19BD11DA951BD1E41
1170 DATA &507,&777,&656,&545,&434,A951B9D56991A9519D67929259C9657D
1180 DATA &733,&557,&776,&665,&554,A5D05E18E5A17905E18D28D11AD5D405E2
1190 DATA &014,&  0,& 20,& 10,&  0,B19D05A917A9D02D5DB9091CA1941A819C92
1200 DATA &014,&733,&225,&114,&  3,71D1D6D51D1A8D5257DD02C9B91D5619CA1
1210 DATA &473,&676,&656,&545,&434,D52697A19E1DA01A996D1D11ED5902E
1220 DATA"    CONGRATULATIONS !    ","  You reached the goal. "
1230 DATA"Thank you for your play.","See you again next game !"
1240 DATA"        -OutRan-        ","   1989  BY THE.WAIKE   "
```


★この本を買いはじめて７か月になる。ようやくOFコーナーの主旨がわかった！ようするに影さんなる人物をいじめるためにあるということだ!!（広島県福山市・相方貴文15才）……【影：私をほめるコーナーじゃない？】

PC-8801mkIISR(N88-DISK BASIC V2モード)用



ウィザード城から脱出だ!!

WIZARD CASTLE

ウィザード キャッスル

Mr. ポポ

STORY

平和なマジカルランドにたいへんなことが起きた。突然，闇の支配者ウィザードが現れ，修業中の魔術師であるあなたをさらっていったのです。

あなたは，ウィザードの城に閉じ込められました。ここから脱出するためには，六つの部屋を通らなければいけない。しかも，それぞれの部屋にはしかけがあり，ジェム（水色の物体）をその部屋の赤い部分に持って行かなければならないのだ。

あなたは，脱出を試みた!!

HOW TO PLAY

RUNして約８秒たつとタイトル画面がでて，スペース・キーでスタート，リターン・キーでコンティニューです。

キー操作は，[4][6]で左右，[8]で上にブロックがあるときは乗ることができます。

バイブルを取ると**第１表**のような魔法を使うことができます（ハズレもある)。使いたいときにスペース・キーを押してください。

こうして，ジェムを赤い部分に入れてやる（横でも，上からでもOK）と出口が現れます。そこから脱出すればラウンド・クリアです。

それから，黄色いブロックやジェムにつぶされるとミスになります。また，はまってしまったらスペース・キーを押してください。ギブアップです。

INFORMATION

ここで，このゲームのヒントを教えよう。

○黄色いブロック，ジェムはバイブルの上に乗せられる。

○赤い部分はブロックと同じように乗れる。

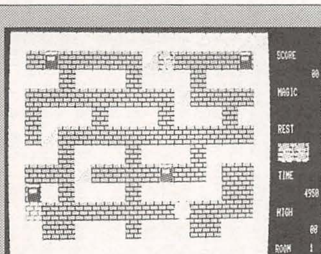
○BLAZEでできる白ブロックを使

《第１表》魔法の効力

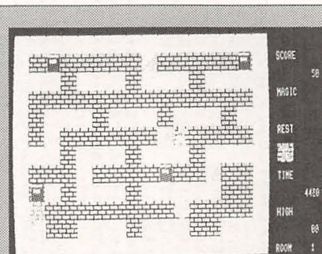
魔法	効力
PALSY	敵を一定時間マヒさせる
TELEP	テレポートする
BLAZE	敵に炎をぶつけ白ブロックにする
INDIS	何が起こるかわからない

《第２表》変数表

変数	内容
X, Y	プレイヤーの座標
EX( ), EY( )	敵の座標
MA(,)	マップ
CH%( )	キャラクター
SC	スコア
RE	プレイヤー残り
RO	面数



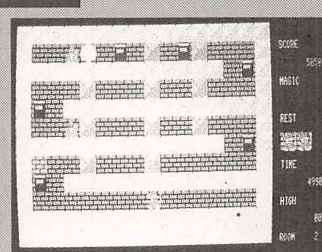
◀《写真1》ゲーム・スタート。上にいるキャラがあなたです



◀《写真2》黄色いブロックを落として道を作って行こう



◀《写真3》脱出口から脱出することができればクリア



◀《写真4》2面は，魔法を使わないとむずかしいゾ!!

★僕は，お父さんの車を洗って500円ずつもらっている 影さんも，Drの頭をみがいて30円ずつもらったら？（岡山県笠岡市・中村琢也15才）……【影：中村君のお父さん！私は450円で請負いますから今後はこの私に…。】

わないと解けない面がある。

○敵はしつこいので先に動きを止める。

○黄色いブロックを押して敵をつぶすこともできる。

●**参考**

'88年6月号村上義仁氏　「THE RETURN OF RAINBOW II」のステージ・データ

CHECKER FLAG

編：よくあるパズルゲームですネ。

Dr.D：設定自体はなかなか凝っておるのじゃが，いかんせん内容はマンネリを脱していない。もう少しくふうしてほしいもんじゃ。

編：でも，リストのほうは見やすくまとめているんじゃないですか？

Dr.D：とくに，ルームデータなどは，1ルーム2ラインとたいへん短くていい!!そのデータは220行で展開しておるゾ!!参考にしてくれたまえ。

WIZARD CASTLEのプログラム・リスト

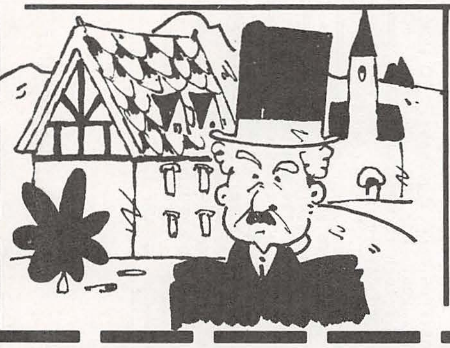
```
10 ════════ The Wizard Castle  for PC-8801SR series(V2) ════════
20 CLEAR:NEW CMD:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 0:CLS 3:RO=1:RE=2
30 DIM CH%(97,8),MA(15,11),K(46),MU$(26):FOR I=1 TO 7:COLOR=(I,0):NEXT
40 FOR I=0 TO 5:READ SD$(I):NEXT:FOR I=0 TO 46:READ A$:K(I)=VAL("&H23"+A$):NEXT
50 FOR I=0 TO 3:READ MG$(I):NEXT:FOR I=0 TO 26:READ MU$(I):NEXT
60 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
70 FOR I=0 TO 97:READ CH$:CH%(I,0)=VAL("&H"+CH$):NEXT
80 FOR I=0 TO 97:READ CH$:CH%(I,1)=VAL("&H"+CH$):NEXT
90 FOR I=0 TO 97:READ CH$:CH%(I,4)=VAL("&H"+CH$):NEXT
100 FOR I=6 TO 8:FOR J=0 TO 97:READ CH$:CH%(J,I)=VAL("&H"+CH$):NEXT J,I
110 PUT@(0,0),CH%(0,4):FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 31
120 PSET(63-J,I),POINT(J,I):NEXT J,I:GET@(32,0)-(63,15),CH%(0,5)
130 LINE(0,0)-(31,15),7,BF:LINE(30,0)-(0,14),0:PAINT(20,9),"ｴｴｴ",0
140 LINE(30,0)-(0,14),7:LINE(0,0)-(31,15),0,,&HAAAA:LINE(15,7)-(31,15),7
150 GET@(0,0)-(31,15),CH%(0,2):LINE(32,0)-(63,15),6,BF
160 PUT(32,0),CH%(0,2),AND:GET@(32,0)-(63,15),CH%(0,3):CLS 3:CMD PAL
170 ' ＾＾＾＾＾＾＾＾＾ T I T L E ＾＾＾＾＾＾＾＾＾
180 SC=0:RE=2:COLOR=(1,0):FOR I=0 TO 12:PUT@(111+I*32,48),KANJI(K(I)),,3,0:NEXT
190 PUT@(239,80),CH%(0,4):PUT@(303,80),CH%(0,1):PUT@(367,80),CH%(0,6)
200 COLOR 7:LOCATE 28,14:PRINT "HIT SPACE or RETURN KEY !"
210 IF INP(9)=191 THEN RO=1:GOTO 230 ELSE IF INP(1)=127 THEN 230 ELSE 210
220 ' ＾＾＾＾＾＾＾＾＾ W R I T E  S T A G E ＾＾＾＾＾＾＾＾
230 CLS 3:COLOR=(1,1):RESTORE 2060:FOR I=1 TO (RO-1)*25:READ A$:NEXT
240 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 15:PUT@(J*32,I*176),CH%(0,2):MA(J,I*11)=2
250 NEXT J,I:FOR I=1 TO 10:READ A$:FOR J=0 TO 3
260 WS$=HEX$(ASC(MID$(A$,J+1,1))-33):IF LEN(WS$)<2 THEN WS$="0"+WS$
270 FOR K=1 TO 2:A=VAL(MID$(WS$,K,1)):FOR L=1 TO 2:AA=VAL(MID$(SD$(A),L,1))
280 XX=J*4+K*2+L-3:PUT@(XX*32,I*16),CH%(0,AA):MA(XX,I)=AA:NEXT L,K,J,I
290 GOSUB 400:X=XX:Y=YY:PUT@(XX*32,YY*16),CH%(0,4),PSET:MA(XX,YY)=4
300 GOSUB 400:PUT@(XX*32,YY*16),CH%(0,1),PSET:MA(XX,YY)=1
310 FOR I=0 TO 2:EX(I)=0:EY(I)=0:GOSUB 400:EX(I)=XX:EY(I)=YY
320 IF EX(I) THEN PUT@(XX*32,YY*16),CH%(0,6),PSET:MA(XX,YY)=5
330 NEXT
340 FOR I=0 TO 7:GOSUB 400:A=ASC(RIGHT$(A$,1))-64
350 IF A THEN PUT@(XX*32,YY*16),CH%(0,7),PSET:MA(XX,YY)=A
360 NEXT:GOSUB 400:EXX=XX:EXY=YY:GOSUB 400:RX=XX:RY=YY:MA(RX,RY)=2
370 LINE(RX*32,RY*16)-(RX*32+31,RY*16+15),2,BF:PUT@(RX*32,RY*16),CH%(0,0),OR
380 FOR I=1 TO RE:PUT@(496+I*32,96),CH%(0,4),PSET:NEXT
390 TI=500:PAL=0:DI=0:GOSUB 980:GOTO 420
400 READ A$:XX=ASC(LEFT$(A$,1))-64:YY=ASC(MID$(A$,2,1))-64:RETURN
410 ' ＾＾＾＾＾＾＾＾＾＾ P L A Y E R  M O V E ＾＾＾＾＾＾＾＾＾＾
420 GOSUB 1000:IF TI<0 THEN 1100 ELSE IF PAL THEN PAL=PAL-1
430 XX=0:YY=0:I0=INP(0):I1=INP(1):I9=INP(9):IF I1=127 THEN 1100
440 IF I9=191 AND MG THEN 820
450 YY=-(MA(X,Y+1)=0 OR MA(X,Y+1)>3):IF YY THEN 500
460 IF Y>1 THEN YY=(I1=254 AND MA(X,Y-1)=2 AND(MA(X,Y-2)=0 OR MA(X,Y-2)>3))*2
470 IF YY THEN 500
480 XX=(I0=239)-(I0=191):IF XX THEN DI=-(I0=239)
490 IF X+XX<0 OR X+XX>15 THEN 1030
500 ON MA(X+XX,Y+YY)+1 GOTO 570,710,550,710,570,1100,560,560,560,560
510 IF XX OR YY THEN PUT@(X*32,Y*16),CH%(0,0),PSET
520 PUT@((X+XX)*32,(Y+YY)*16),CH%(0,4+DI),PSET
530 MA(X,Y)=0:MA(X+XX,Y+YY)=4:X=X+XX:Y=Y+YY
540 IF MA(X,Y-1)=1 OR MA(X,Y-1)=3 THEN 1100 ELSE 590
550 XX=0:YY=0:GOTO 510
560 MG=MA(X+XX,Y+YY):LOCATE 72,8:PRINT MG$(MG-6):SC=SC+10:GOSUB 1290
570 GOTO 510
580 ' ＾＾＾＾＾＾＾＾＾＾ E N E M Y  M O V E ＾＾＾＾＾＾＾＾＾＾
590 FOR I=0 TO 2:IF EX(I)=0 OR PAL THEN FOR J=0 TO 95:NEXT J:GOTO 680
600 XX=EX(I):YY=EY(I):IF MA(XX,YY+1)=0 OR MA(XX,YY+1)=4 THEN YY=YY+1:GOTO 650
610 IF MA(XX,YY+1)=0 OR MA(XX,YY+1)=4 THEN YY=YY+1:GOTO 650
620 ON SGN(YY-Y)+2 GOTO 640,640,630
630 IF MA(XX,YY-1)=2 AND(MA(XX,YY-2)=0 OR MA(XX,YY-2)=4) THEN YY=YY-2:GOTO 650
640 XX=EX(I)-SGN(XX-X):IF MA(XX,YY)<>0 AND MA(XX,YY)<>4 THEN XX=EX(I)
650 PUT@(EX(I)*32,EY(I)*16),CH%(0,0),PSET:PUT@(XX*32,YY*16),CH%(0,6),PSET
660 IF MA(XX,YY)=4 THEN I=2:MI=1:GOTO 680
670 MA(EX(I),EY(I))=0:MA(XX,YY)=5:EX(I)=XX:EY(I)=YY
680 NEXT I:IF MI=1 THEN MI=0:GOTO 1100
690 TI=TI-1:GOTO 420
700 ' ＾＾＾＾＾＾＾＾ G E M  &  Y E L L O W  B L O C K ＾＾＾＾＾＾＾＾
710 A=MA(X+XX,Y+YY):XXA=X+XX*2:YYA=Y
720 IF XXA=RX AND YYA=RY AND A=1 THEN 800 ELSE IF MA(XXA,YYA) THEN 550
730 PUT@((X+XX)*32,Y*16),CH%(0,0),PSET:SC=SC+5
740 PUT@(XXA*32,YYA*16),CH%(0,A),PSET:YYA=YYA+1:IF MA(XXA,YYA)<>5 THEN 770
750 GOSUB 1310:FOR I=0 TO 2:IF EX(I)=XXA AND EY(I)=YYA THEN EX(I)=0
760 NEXT:SC=SC+150:MA(XXA,YYA)=0
770 IF MA(XXA,YYA)=0 THEN PUT@(XXA*32,(YYA-1)*16),CH%(0,0),PSET:GOTO 740
780 MA(XXA,YYA-1)=A
790 IF XXA=RX AND YYA=RY AND A=1 THEN PUT@(XXA*32,(YYA-1)*16),CH%(0,0),PSET:MA(X
XA,YYA-1)=0 ELSE 510
800 PUT@(EXX*32,EXY*16),CH%(0,0),PSET:MA(EXX,EXY)=0:SC=SC+150:GOSUB 1300:GOTO 51
0
810 ' ＾＾＾＾＾＾＾＾＾＾ M A G I C ＾＾＾＾＾＾＾＾＾＾
820 LOCATE 72,8:PRINT SPC(5):GOSUB 1280:SC=SC+30:ON MG-5 GOTO 830,840,870,960
830 PAL=50:MG=0:GOTO 590                                          :'PALSY
840 XX=INT(RND*15)+1:YY=INT(RND*10)+1:IF MA(XX,YY)<>0 THEN 840    :'TELEP
850 PUT@(X*32,Y*16),CH%(0,0),PSET:PUT@(XX*32,YY*16),CH%(0,4+DI),PSET
860 MA(X,Y)=0:MA(XX,YY)=4:X=XX:Y=YY:MG=0:GOTO 590
870 A=DI*2-1:XX=X:MG=0                                            :'BLAZE
880 XX=XX-A:IF XX<0 OR XX>15 THEN 590
890 ON MA(XX,Y)+1 GOTO 900,590,590,590,590,920,590,590,590,590
900 PUT@(XX*32,Y*16),CH%(0,8),PSET:FOR I=0 TO 15:NEXT
910 PUT@(XX*32,Y*16),CH%(0,0),PSET:GOTO 880
920 PUT@(XX*32,Y*16),CH%(0,8),PSET:CMD STOPM:GOSUB 1310
930 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,7-I):NEXT:FOR J=0 TO 500:NEXT:CMD PAL
940 FOR I=0 TO 2:IF EX(I)=XX AND EY(I)=Y THEN EX(I)=0
950 NEXT:PUT@(XX*32,Y*16),CH%(0,2),PSET:MA(XX,Y)=2:SC=SC+150:GOTO 590
960 MG=0:ON INT(RND*4)+1 GOTO 830,840,870,230                     :'INDIS
970 ' ＾＾＾＾＾＾＾＾＾＾ S C R E E N ＾＾＾＾＾＾＾＾＾＾
980 COLOR 5:LOCATE 66,2:PRINT"SCORE":LOCATE 66,6:PRINT"MAGIC"
990 LOCATE 66,10:PRINT"REST":LOCATE 66,15:PRINT"TIME":LOCATE 66,19:PRINT"HIGH"
1000 COLOR 6:LOCATE 66,23:PRINT USING"ROOM       #";RO:LOCATE 71,4:PRINT USING"###
##0":SC
1010 LOCATE 73,17:PRINT USING"###0";TI:LOCATE 71,21:PRINT USING"#####0";HI:RETUR
```


★友人のH君は，自分のネタがOFに載らないのを「郵便局のやろう！ちゃんとハガキ送ってんだろうなぁ」なんて言っている。あんたのネタがつまらないだけだって。(埼玉県幸手市・白坂　彰15才)……【編：そうだ！】

```
N
1020 ' ~~~~~~~~~~~~ C L E A R ~~~~~~~~~~~~
1030 GOSUB 1330:IF RO=6 THEN 1180
1040 GOSUB 1160:FOR I=0 TO 9:PUT@(145+I*23,72),KANJI(K(I+13)),,6,0:NEXT
1050 COLOR 7:LOCATE 23,13:PRINT"You passed room"RO".":FOR I=1 TO TI/10:SC=SC+10
1060 BEEP 1:LOCATE 21,16:PRINT USING"YOUR SCORE  :  #####0":SC
1070 LOCATE 73,17:PRINT USING"##00";INT(TI/10)-I:BEEP 0:NEXT
1080 FOR I=0 TO 3000:NEXT:RO=RO+1:IF RO=4 THEN RE=RE+1:GOTO 230 ELSE 230
1090 ' ~~~~~~~~~~~~ M I S S ~~~~~~~~~~~~
1100 GOSUB 1320:RE=RE-1:FOR I=0 TO 1000:NEXT:IF RE>-1 THEN 230
1110 GOSUB 1160:FOR I=0 TO 8:PUT@(152+I*23,72),KANJI(K(I+23)),,3,0:NEXT
1120 COLOR 7:RESTORE 2030:FOR I=0 TO 1:READ XX,YY,A$:LOCATE XX,YY:PRINT A$:NEXT
1130 LOCATE 21,16:PRINT USING"YOUR SCORE  :  #####0":SC
1140 IF SC>HI THEN LOCATE 28,17:COLOR 5:PRINT "HIGH SCORE":HI=SC
1150 GOSUB 1340:CLS 3:GOTO 180
1160 LINE(112,56)-(400,152),0,BF:LINE(112,56)-(400,152),7,B:RETURN
1170 ' ~~~~~~~~~~~~ E N D I N G ~~~~~~~~~~~~
1180 FOR I=7 TO 0 STEP -1:CMD PAL 1,I:CMD PAL 2,I*8:CMD PAL 3,I*8+I:CMD PAL 4,I*
64:CMD PAL 5,I*64+I:CMD PAL 6,I*64+I*8:CMD PAL 7,I*64+I*8+I
1190 FOR J=0 TO 700:NEXT J,I:SC=SC+RE*500+TI+10000:CLS 3:WIDTH 40:CMD PAL
1200 FOR I=0 TO 11:FOR J=0 TO 19:PUT@(J*32,I*16),CH%(0,0-(I MOD 11=0)*3)
1210 NEXT J,I
1220 FOR I=0 TO 14:PUT@(63+I*32,32),KANJI(K(I+32)),,3,0:NEXT
1230 COLOR 7:RESTORE 2040:FOR I=0 TO 2:READ XX,YY,A$:LOCATE XX,YY:PRINT A$:NEXT
1240 LOCATE 9,15:PRINT USING"YOUR SCORE IS #####0":SC:IF SC>HI THEN HI=SC
1250 FOR I=0 TO 2:PUT@(240+I*64,160),CH%(0,I+4-(I=1)*2+(I=2)),PSET:NEXT
1260 CMD PLAY MU$(2),MU$(2),MU$(2):GOTO 1350
1270 ' ~~~~~~~~~~~~ S O U N D ~~~~~~~~~~~~
1280 CMD PLAY "@45t120125v15o6egb>dfa.","@45t120125v12o6cegb>df.":RETURN
1290 CMD PLAY "@4t120132v12o5cc+dd+ef.":RETURN
1300 CMD PLAY "@12t120125v12o5fefgf":RETURN
1310 CMD PLAY "@45t255132v15o4eged+dv14c+c<bv13a+ag+gf+fv12ed+ddc+.":RETURN
1320 CMD PLAY "@45t150132v15o4gg+aa+b>cc+dd+eff+gg+aa+bb-aa-g-fee-dd-c<bb-aa-gg-
f1.":RETURN
1330 CMD BGM 0:CMD PLAY "@0"+MU$(0),"@50"+MU$(0):CMD BGM 1:RETURN
1340 CMD BGM 0:CMD PLAY "v15o5"+MU$(1),"v13o4"+MU$(1):CMD BGM 1:RETURN
1350 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 1
1360 CMD PLAY MU$(3)+MU$(J*3+6),MU$(4)+MU$(J*3+7),MU$(5)+MU$(J*3+8):NEXT J,I
1370 FOR I=0 TO 3:CMD PLAY MU$(I*3+12),MU$(I*3+13),MU$(I*3+14):NEXT
1380 CMD PLAY MU$(3)+MU$(6),MU$(4)+MU$(7),MU$(5)+MU$(8)
1390 CMD PLAY MU$(24),MU$(25),MU$(26)
1400 IF INP(9)=191 THEN CLS 3:WIDTH 80:GOTO 180 ELSE 1370
1410 ' ~~~~~~~~~~~~ D A T A S ~~~~~~~~~~~~
1420 DATA 00,02,03,20,22,30,57,49,5A,41,52,44,40,43,41,53,54,4C,45:'=====SD$,K$
1430 DATA 52,4F,4F,4D,40,43,4C,45,41,52,47,41,4D,45,40,4F,56,45,52:'=====K$(X)
1440 DATA 43,4F,4E,47,52,41,54,55,4C,41,54,49,4F,4E,53:'==============K$(X)
1450 DATA PALSY,TELEP,BLAZE,INDIS                    :'==============MG$(X)
1460 ' ================================== MUSIC DATA ======MU$(X)
1470 DATA t13014v14o5fg.<a8a>gfg8a8b-.,@2t10018c4c4dc<bab>cded4c<ba4b>c<bagael
1480 DATA @2t11514v15,o4g2>cc<b8.>c16d8.e16f2e,o4e2gf2ed2c8>c8,o3c2ed2c<b2>c
1490 DATA e8d8c8<b8>c<,<bgg,gfe,d2.,<b2..<g2.>
1500 DATA d2e8d8d..c16<b8.a16gb>c8<b8b..a16g8.f+16,bbbaaf+gggf+f+b8.a16
1510 DATA gggf+f+deeed+d+<b,e>eg8e8d..<b16a8.g16>e8.c16<bag2.
1520 DATA g>ce8c8<bbdggf+g2.,>ccc<ggb>cdd<g>g8f8e8d8
1530 DATA >g2e8.c16c<b8.>c16d8.e16f2ee8d8c8<b8a8g8
1540 DATA >e2c8.<g16ffg>d2cc8<b8a8g8f+8g8,cccdde<bb>c<g>g<g
1550 DATA >g2e-8c8c<b8.>c16d8.e-16f2e-d2.<,>e-2c8<g8g2b8.>c16d2c<b2.
1560 DATA >ccc8e-8ddc<bb>cg2.
1570 DATA g2>cc<b8.>d16e8.f16ec<b>c2..e2gf2d8g8gede2..c2ed2<b>c8e8g<g>c2.
1580 DATA 20,10 :' ================================ WALL ======= CH%(X,0)
1590 DATA 7FFE,7FFE,0,0,0,0,7FFE,7FFE,0,0,0,0,7FFE,7FFE,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1600 DATA FE7F,FE7F,0,0,0,0,FE7F,FE7F,0,0,0,0,FE7F,FE7F,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1610 DATA 7FFE,7FFE,0,0,0,0,7FFE,7FFE,0,0,0,0,7FFE,7FFE,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1620 DATA FE7F,FE7F,0,0,0,0,FE7F,FE7F,0,0,0,0,FE7F,FE7F,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1630 ' ================================================ GEM ====== CH%(X,1)
1640 DATA   20,  10,7FFE,7FFE,   0,   0,1F00,  F8,FFFF,FFFF,   0,   0,FF01,80FF
1650 DATA FFFF,FFFF,FC00,   0,FF0F,F0FF,FF3F,FCFF,E003,   0,FF3F,FCFF,FF7F,FEFF
1660 DATA    7,   0,FF7F,FEFF,FF7F,FEFF,   E,   0,FF7F,FEFF,FFFF,FFFF,   0,   0
1670 DATA FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,  18,   0,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,  18,3800,FFFF,FFFF
1680 DATA FFFF,FFFF,   0,3800,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,   0,7000,FF7F,FEFF,FF7F,FEFF
1690 DATA    0,E000,FF7F,FEFF,FF7F,FEFF,   0,C007,FF3F,FCFF,FF7F,FEFF,   0,  3F
1700 DATA FF0F,F0FF,FF7F,FEFF,   0,   0,FF01,80FF,1F00,  F8,   0,   0,1F00,  F8
1710 ' ==================================== PLAYER === CH%(X,4)-CH%(X,5)=
1720 DATA   20,  10,7FFE,7FFE,   0, 200,   0,   0,60FE,7F3E,   0, 700,1F00,  C0
1730 DATA   FE,FF02,   0, 700,FF01,  FC,   0, 100,   0, 200,FF0F, 2FE,  7E,FD00
1740 DATA   30, 200,FF31, 2FF,827F,FDAA, 730,80FF,7F30,82FF,D57F,7D11,3F00,8233
1750 DATA 3F00,8233, A00, 122,1F00, 233,1F00, 233, 5FD, 554, F07, EFE,FF07,FEFF
1760 DATA   FA, A00,   F, F00,FF0F,FFFF,  FD, 700,1407, E38,EB07,FEFF,   0,   0
1770 DATA  A00, 200,7500,E2FF,C0FF,7D00,   0, 238,3F00,82FF,C0FF,7D00,8007,1A00
1780 DATA BF07,9AFF,FFFF,FDFF,FC07,FA1F,FC07,FA1F,FE00,F01F,FE00,F01F,FE00,F01F
1790 ' ================================================ ENEMY ====== CH%(X,6)=
1800 DATA   20,  10,7EFE,7FFE, 100,  80,   0,   0,7FFE,7F7E, 100,  80,   0,   0
1810 DATA 7EFE,7FBE, 300,  C0,   0,   0, 500,  40, 700,  E0,   0,   0,FA7F,FEAF
1820 DATA  F00,  F0,   0,   0,F57F,FE57,1F00,  F8,   0,8001,E07F,FE07,1300,  C8
1830 DATA 1300,80C9,   0,F007,1900,0098,1900,F09F,A0FA,FF0F,FF07,  F8, F00,80F1
1840 DATA 57F5,FFF7,FF0F,  FC, 700,80E1,ABEA,FFEB,FF1F,  FE, 300,80C1,5505,  D4
1850 DATA 7F0F,C0FF, 100,C083,AA7A,3FA8,FF06,C0FF,   0,C003,547D,7E55,FF03,C0FF
1860 DATA  100,  80,AA7A,BEAA,FF07,E0FF,   0,   0,5505,5055,FF0F,F0FF,   0,   0
1870 ' ================================================ BIBLE ====== CH%(X,7)=
1880 DATA   20,  10,  FC, 700,AA02,A8AA,   0,   0,FFFF,E7FF,FF01,E8FF,FF01,E0FF
1890 DATA FFFF,C7FF,FF03,E8FF,FF03,C0FF,   0,   0,AA0A,A8AA,   0,   0,  70, 600
1900 DATA AA0A,A8AA,   0,   0,FF70, 6FC,FF0A,A8FE,   0,   0,FF70, 6FC,FF0A,A8FE
1910 DATA    0,   0,FF00,  FC,FF0A,A8FE,   0,   0,  F0, 700,FF0A,A8FE,   0,   0
1920 DATA   F0, 700,AA0A,A8AA,   0,   0,  F0, 700,AA0A,A8AA,   0,   0,   0,   0
1930 DATA AA0A,A8AA,   0,   0,  70, 600,AA0A,A8AA,   0,   0,  70, 600,AA0A,A8AA
1940 DATA    0,   0,  70, E00,AA0A,A0AA,   0,   0,   0,   0,AA0A,80AA,   0,   0
1950 ' ================================================ BLAZE ====== CH%(X,8)=
1960 DATA   20,  10,3EFE,7F0C,4100,  F2,   0,   0,78FE,7F1E, 700,80E0,   0,  80
1970 DATA 60FE,7F34,9F00,  CA, 200,   0,   0,   0,3F00,  80,1300,   0,807F,FE1D
1980 DATA 7F00,  E2, A00,   0,  7F,FE03,FF00,  FC, F00,  80,  7B,5E04,FF04,A0FF
1990 DATA 1D00,  A4,   0,8000,FF01,C8FF,5600,80FA, 7F6,3F80,FF09,E0FF,3F00,20AE
2000 DATA  8F9,1720,FF07,E8FF,2F01,40F7, 8FC, F20,FF03,F0FF,5F00,  FA,8700,  C0
2010 DATA FF03,E0FF,AF00,  F6,  7A,3F00,FF05,C8FF,3500,8858,  7C,1E00,FF03,E0FF
2020 DATA  B00,  E8,  7F,FE00,FF00,  FF, 200,  A4, 100,   0,BF00,  FC, 100,   0
2030 DATA 17,12,You were never to,24,14,return to Magicalland...:'=====GAMEOVER
2040 DATA 2, 9,You could get out of Wizard Castle          :'==========ENDING
2050 DATA 5,12,and returned to Magicalland.,7,18,Presented   by   Mr.POPO
2060 DATA Q!q",ddde,Q!&",UUUU,V!!",ddde,Qq!r,TdeR,Q!!",add5:'==========ROOM 1
2070 DATA IA,JI,@@,@@,@@,BAG,NAF,AHG,IGH,@@@,@@@,@@@,@@@,@H,AI
2080 DATA Q!s",eeeR,Qqs",Reee,Qqs",eeeR,Qqq",Reee,Q!!",eeee:'==========ROOM 2
2090 DATA HI,DA,AA,AE,@@,ADF,AHF,FAF,JAF,NBF,NFF,@@@,@@@,OC,AG
2100 DATA Qq!",RTQB,d&a5,R$TB,d4r5,VTT",b$ae,VVQ",d4q%,S$UR:'==========ROOM 3
2110 DATA AJ,JD,IA,LI,@@,BGG,FFF,HGF,JEJ,MIH,@@@,@@@,@@@,@B,IF
2120 DATA Q#A",e"ar,Q!Ae,cA5",Ravb,a!d",UQAr,Q!bR,R#!",V"$":'==========ROOM 4
2130 DATA CJ,CA,HC,@@,@@,HAG,KCF,NIG,@@@,@@@,@@@,@@@,@@@,OB,NJ
2140 DATA Q!!",Q&#",eUbe,VvC",UUbb,Vq#",UUbb,QvC",eUbe,Q!!":'==========ROOM 5
2150 DATA AJ,BB,EA,JA,@@,FJF,GJH,HJF,IJH,MBI,MDG,MFJ,DCI,OD,NE
2160 DATA Q!!",Q!#",Ueeb,TCC2,Tee2,TQ"2,TUe2,Ts!B,Teeb,Q!!":'==========ROOM 6
2170 DATA NJ,DB,AA,JF,LA,BBI,EBJ,FFF,GBJ,GJH,IBJ,LHF,LJF,OG,KC
```


★赤あげて！白あげて！ぐるっと回って目が回わる!!どうだ!!（佐賀県神崎郡・ゴリポリ17才）……【影：どこに1回まわっただけで目がまわる人がいるんだ!!編：影さんをつかまえるとき指を回しますよ。影：私はトンボか！】

PC-88VA/2/3(N88日本語BASIC V3モード)用



横スクロール画面のRPG

アルバニア
―失なわれた町を求めて―

庄司　雄一

★ストーリー

アルバニアという国にアレキスという名の王がいた。彼には，3人の息子がおり，彼の死後，アルバニアの三つの町を3人の息子がそれぞれ治(おさ)めた。左端(ひだりはし)にある町ルシャンはシケムが，真ん中にある町アルムはルペンが，そして右端にある町シロアムはナバムが治めた。そして，アルバニア暦(れき)210年ネアの月の8日目のことであった。アレキスが死んで14年目のその日，夜空が突然光ったかと思うと火のようなものが，アルムの町を襲(おそ)った。そしてアルムの町は消滅(しょうめつ)してしまったのである。この原因不明の不思議(ふしぎ)な現象(げんしょう)を解明(かいめい)するために，あなたは，ルシャンの王シケムによってつかわされた。

★操作方法

○**アルバニア王国の中**

④で左，⑥で右に移動します。町，湖，地下へ行きたい場合は，その場所にプレイヤーを合わせてスペース・キーを押せばそこへ行けます。しかし，湖，地下へ行くときには，あるアイテムがなければ，行きたくてもいけません。

○**町の中**

病院，宿屋，道場，お店，教会のうち行きたいと思うところの番号を押してください。

○**病院**

プレイヤーの払うお金に応じてH.Pを回復してくれます。ただし，MAX(マックス) H.P以上には，なりません。

○**宿屋**

プレイヤーのH.PをMAX H.Pまで回復してくれます。

○**道場**

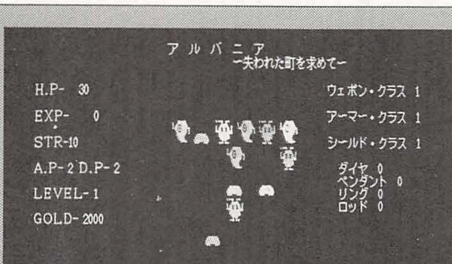
お金を払うとそれに応じてSTRをあげる修業(しゅぎょう)をしてくれます。が，MAX値以上はあがりません。

○**お店**

ここでは，冒険に必要なものを買うことができます。剣(けん)，盾(たて)，鎧(よろい)の(　)の中の数字は，その強さを表しています。

○**教会**

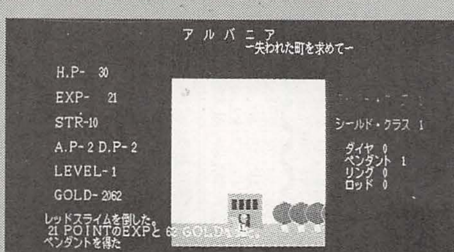
ここでは，EXPに応じてレベ



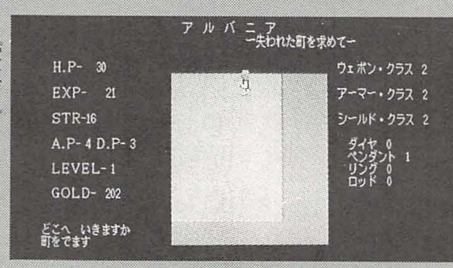
◀《写真1》音楽とともに登場キャラがタイトル文字を作る



◀《写真2》家の中には必ず入ってみよう！ここは町だ!!



▶《写真3》敵キャラと接触すると戦闘モードになる



▶《写真4》あるアイテムを手に入れると水の中もOK！

★ディスプレイを買って1年経って，いつものように電源を入れたところバチバチと音がするので見てみたら火花が散っていた。爆竹ディスプレイだ!!（島根県邑智郡・清水一美17才）……【編：早く修理にだしたら？】

ルをあげてもらいます。そして，H.PとSTRのMAX値もそれに応じてあがります。

○地下

[4]で左，[6]で右へ行きます。上へ行きたいときは，あるアイテムを使いますが，その方法もちゃんとあるところで教えてもらえます。下へ行くためには，あることをする必要がありますが，それは自分で見つけてください。

○湖

[4]で左，[6]で右，[2]で下，[5]で上へ行きます。湖からでたいときは，水面下で[5]を押すとでれます。

○戦闘シーン

敵と出会うと，[1]で戦う，[2]で逃げる，[3]で道具を使うのいずれかを選択できます。戦うときは，自分のA.Pが敵のD.Pより多ければダメージを与えられます。また，道具はダイヤ，ペンダント，リング，ロッドの四つが使えますが，その効果は自分で確かめてみてください。

アルバニアのプログラム・リスト

```
10 SCREEN WIDTH 6,640,4,640,4:BUFFER 1,768,200,4:CLS 3:SPRITE SCREEN 0
20 BUFFER 0,960,112,4;640,144,4;480,112,4:DIM A%(65):A%(0)=16:A%(1)=16
30 COMPOSE 1,0,3,2,15:SCREEN WINDOWS 1,(0,0),200,8:PALETTE 3,3:DEFINT A-Z
40 BUFFER=8:HP=30:AP=2:IT(7)=1:IT(8)=1:IT(9)=1:MA=11:LEV=1:CA(1)=1:CA(2)=2
50 D$="いらっしゃいませ":D1$="ありが とうございました":CA(3)=4:CA(4)=6
60 LINE (0,0)-(639,199),3,BF:MAX=30:MAS=20:DP=2:D2$="攻撃  失敗です"
70 FOR I=1 TO 4:FOR II=2 TO 65:READ A$:A%(II)=VAL("&H"+A$):NEXT II:STR=10
80 PUT PATTERN I,A%,4:NEXT:DEF SPRITE 1 AS 1,2:DEF SPRITE 2 AS 3:GOSUB 1900
90 DIM B%(33):B%(0)=32:B%(1)=16:FOR I=4 TO 12 STEP 4:FOR II=2 TO 33:READ A$
100 B%(II)=VAL("&H"+A$):NEXT II:FOR II=1 TO 4:PUT PATTERN I+II,B%,1,CA(II)
110 NEXT II,I:FOR I=4 TO 15:DEF SPRITE I AS I+1:NEXT:GOSUB 1910:DIM S$(6,9)
120 CLIP WINDOW(234,32)-(428,136):GOSUB 1920:DIM M1(40,7),S1(5,5)
130 BUFFER=0:GP=2000:LINE (0,0)-(959,111),5,BF:GOSUB 1930:SPRITE 2,"h226,120"
140 LINE (0,96)-(959,111),14,BF:LINE (400,106)-(500,110),1,BF:GOSUB 1940
150 FOR I=214 TO 890 STEP 634:LINE (I,76)-(I+54,99),8,BF:GOSUB 1950:C=100
160 FOR II=I+7 TO I+46 STEP 11:LINE (II,80)-(II+6,86),0,BF:START SPRITE
170 LINE (I+18,90)-(I+34,99),0,BF:NEXT II,I:D=536:B=584:DEF SPRITE 3 AS 4
180 FOR I=D TO B-8 STEP 8:LINE (I,88)-(I+4,92),8:LINE (I+4,92)-(I+8,88),8:NEXT
190 LINE (D,88)-(D,C),8:LINE (D,C)-(B,C),8:LINE (B,C)-(B,88),8:GOSUB 1940
200 PAINT (560,92),8:LINE (552,101)-(568,108),0,BF:CONSOLE 15,5,0,1
210 DIM EX3(17),GO3(17):FOR II=300 TO 800 STEP 324:FOR I=II TO II+200 STEP 26
220 LINE (I,88)-(I+8,101),6,BF:NEXT I:FOR I=II+4 TO II+200 STEP 26
230 CIRCLE (I,89),20,4,,,.42,F,12:NEXT I,II:FOR I=20 TO 800 STEP 300
240 FOR II=I TO I+100 STEP 20:CIRCLE (II,20),16,7,,,.5,F,7:NEXT II,I
250 DIM AP2(17),DP2(17):FOR I=200 TO 800 STEP 250:FOR II=I TO I+140 STEP 26
260 CIRCLE (II,50),20,7,,,.4,F,7:NEXT II,I:START SPRITE:DIM N$(17),HP2(17)
270 FOR I=4 TO 16:READ N$(I),HP2(I),AP2(I),DP2(I),EX3(I),GO3(I):NEXT
280 BUFFER=1:LINE (0,0)-(639,111),2,BF:LINE (0,0)-(32,95),0,BF
290 LINE (0,80)-(448,95),0,BF:LINE (150,32)-(520,48),0,BF
300 LINE (480,0)-(511,32),0,BF:FOR I=1 TO 20:M1(I,0)=2:NEXT I:FOR I=1 TO 4
310 READ A,B:M1(A,B)=I:NEXT:BUFFER=2:LINE (0,0)-(479,111),14,BF:T=3:F4=1:SC=880
320 LINE (32,0)-(388,95),1,BF:FOR I=1 TO 4:FOR II=1 TO 5:READ M1$:LE=LEN(M1$)
330 M3$="":FOR JI=1 TO LE STEP 2:M2$=MID$(M1$,JI,2):M3$=M3$+CHR$(ASC(M2$)-1)
340 NEXT JI:S$(I,II)=M3$:NEXT II,I:FOR I=1 TO 5:READ B$(I):NEXT:BUFFER=1
350 FOR I=1 TO 4:READ H$(I),M$(I):M$(I)=M$(I)+"・クラス":NEXT:GOSUB 2090
360 Q1$="O4T140L4@7D2DAA.A8E.F8ED2.&D2.RAO5CD2CO4ABGA2.&A2.&AR"
370 Q2$="O5DD2DC2O4AAGFC3.&C3.D2AG2FEDCD3.&D3.&D3.&D3.":B$(5)="教会"
380 Q3$="O4T140L4@7R1R2RDEF.A8GA2.&AR1R2FGA.O5C8O4BO5CDO4BA2&"
390 Q4$="A2R1R1EFG.FEF2.R1R2REFG.F8GABGO5D2.":PLAY Q1$+Q2$,Q3$+Q4$
400 REM <<<< OPENING >>>>
410 FOR I=4 TO 15:TURN ON SPRITE I:SPRITE I,"H296,77":NEXT:FOR I=1 TO 5
420 FOR II=4 TO 15:READ A,B:SPRITE II,"S57M"+STR$(A)+","+STR$(B):NEXT II
430 FOR JI=0 TO 21000:NEXT JI,I:FOR I=4 TO 15:SPRITE I,"S300G296,77":NEXT
440 FOR I=1 TO 9999:NEXT:TURN OFF SPRITE:LOCATE 28,0:PRINT "ア ル バ ニ ア"
450 LOCATE 40,1:PRINT "ー失われた町を求めてー":LOCATE 0,19
460 RESTORE 2740:FOR I=1 TO 5:READ E$(I),GO(I):G(I)=GO(I):NEXT
470 PRINT "王が  お前にぜひとも頼みたいことがあるらしい。それによると  どうや"
480 PRINT "ら  2、3日前突然消えてしまったアルムの町について  なぜ  あの町が"
490 PRINT "消えてしまったのかを調べて欲しい。":C$=INPUT$(1):BUFFER=8
500 PRINT "そして  冒険に必要なものとして 剣、盾、鎧  そして2000GOLDを"
510 PRINT "あたえよう。健闘を祈る。":C$=INPUT$(1):LINE (208,32)-(448,141),0,BF
520 FOR I=1 TO 4000:NEXT:TURN OFF SPRITE:BUFFER=0
530 SCREEN WINDOWS 0,(0,30),112,0:ROLL TO (SC,0):SPRITE 1,"S300H312,120C9999",1
540 COLLISION ON:ON COLLISION GOSUB 1460:CLIP ON:TURN ON SPRITE 1
550 REM <<<< MAIN >>>>
560 I=INP(0):A$=INKEY$:IF I=191 AND MA<60 THEN SPRITE 1,"N1":GOTO 630
570 IF I=239 AND MA>0 THEN SPRITE 1,"N2":GOTO 640
580 IF INP(9)=191 THEN 1050
590 IF C=1 THEN 610
600 B=B+1:IF B>30 THEN GOSUB 2030
610 IF A=1 THEN SPRITE T,"r1" ELSE SPRITE T,"L1"
620 GOTO 560
630 SPRITE T,"L=D;",1:FOR I=1 TO 4:ROLL 0,4:NEXT:MA=MA+1:GOTO 560
640 SPRITE T,"R=E;",1:FOR I=1 TO 4:ROLL 0,-4:NEXT:MA=MA-1:GOTO 560
650 REM <<<< 地下通路 >>>>
660 TURN OFF SPRITE T:BUFFER=1:ROLL TO (176,0):Y=3:SPRITE 1,"S100H312,30D32",1
670 I=INP(0):IF I=223 AND F3(1)=6 THEN 760
680 IF I=239 AND M1(X-1,Y)=0 THEN GOTO 740
690 IF I=191 AND M1(X+1,Y)=0 THEN 750
700 IF X=32 AND Y=3 AND F4<5 THEN PRINT "神殿跡から声が聞こえた":GOTO 840
710 IF X=10 AND F3(4)=6 THEN LINE (288,40)-(319,80),0,BF:M1(19,4)=5:F3(4)=7
720 IF M1(X,Y+1)>3 THEN SPRITE 1,"D48":Y=Y+3
730 GOTO 670
740 SPRITE 1,"N2":FOR I=1 TO 4:ROLL 0,-4:NEXT:X=X-1:GOTO 670
750 SPRITE 1,"N1":FOR I=1 TO 4:ROLL 0,4:NEXT:X=X+1:GOTO 670
760 IF X=19 AND Y=6 THEN SPRITE 1,"U48":X=18:Y=3:ROLL 0,-16
770 IF X=31 AND Y=3 THEN SPRITE 1,"U32":MA=31:SC=240:GOTO 520
780 IF X=1 AND Y=6 THEN FOR I=1 TO 32:ROLL -1,0:NEXT:GOTO 800
790 GOTO 670
800 T=16:BUFFER=8:FOR I=30 TO 126:LINE (208,I)-(448,I),3:FOR II=1 TO 150
810 NEXT II,I:BUFFER=1:PRINT "城の中に入ったぞ。"
820 TURN ON SPRITE 2:SPRITE 2,"S50H204,110R90":FOR I=1 TO 32:ROLL 0,-1:NEXT
830 PRINT "ルシャンの王「よくここまで来たな。もう逃げられないぞ。」":GOTO 1490
840 GOSUB 2080:IF LEV<4 THEN PRINT "もっと  強くなれ":C$=INPUT$(3):GOTO 670
850 IF F3(2)=5 THEN PRINT S$(4,3):C$=INPUT$(5):F3(2)=6:F4=3:GOTO 670
860 IF F3(3)=6 AND LEV<8 THEN PRINT "さらに  経験を積め":C$=INPUT$(1):GOTO 670
870 IF F3(3)=6 THEN  PRINT S$(4,5):C$=INPUT$(5):F3(4)=6:GOTO 670
880 PRINT "もっと  村人から  情報を聞け。":C$(1)=INPUT$(1):GOTO 670
890 REM <<<< 湖の中 >>>>
900 SCREEN WINDOWS 0,(0,30),112,2:X=19:Y=1:SPRITE 1,"S100H312,30":STOP SPRITE
910 BUFFER=2:ROLL TO (12,0):TURN OFF SPRITE T:START SPRITE 1
920 IF I=223 AND Y=0 THEN MA=25:SC=140:START SPRITE:GOTO 520
930 IF I=223 THEN SPRITE 1,"U1":Y=Y-1:GOTO 980
940 IF I=239 AND X>1 THEN SPRITE 1,"N2":FOR I=1 TO 4:ROLL 0,-4:NEXT:X=X-1
950 IF I=191 AND X<22 THEN SPRITE 1,"N1":FOR I=1 TO 4:ROLL 0,4:NEXT:X=X+1
960 IF I=251 AND Y<80 THEN SPRITE 1,"D1":Y=Y+1
970 IF X=22 AND Y=80 AND F4<4 THEN PRINT "湖の仙人があらわれた":GOTO 990
980 A$=INKEY$:I=INP(0):GOTO 920
990 GOSUB 2080:IF LEV<2 THEN PRINT "もっと  経験を積め":C$=INPUT$(3):GOTO 980
1000 IF F3(1)=5 THEN PRINT S$(4,1):C$=INPUT$(5):PRINT S$(4,2):F3(1)=6:F4=2:GOTO
980
1010 IF F3(3)=5 AND LEV<6 THEN PRINT "さらに  がんばれ":C$=INPUT$(2):GOTO 980
1020 IF F3(3)=5 THEN PRINT S$(4,4):C$=INPUT$(4):F3(3)=6:GOTO 980
1030 PRINT "もっと  村人から  情報を手に入れろ":C$=INPUT$(1):GOTO 980
1040 REM <<<< 場面切り換え >>>>
1050 IF MA=11 THEN PRINT "兵士「お前は  入ってはだめだ」":C$=INPUT$(1):GOTO 560
1060 IF MA>21 AND MA<28 AND IT(6)>0 THEN 900
1070 IF MA=31 AND IT(5)>0 THEN SCREEN WINDOWS 0,(0,30),112,1:X=31:GOTO 660
1080 IF MA=50 OR MA=51 THEN SPRITE 1,"S50N3U4",1:STOP SPRITE 2:GOTO 1110
1090 GOTO 560
1100 REM <<<< 町の中 >>>>
1110 GOSUB 1950:GOSUB 2120:PRINT "町  の  中":FOR I=1 TO 5
1120 LOCATE 62,I*2+3:PRINT CHR$(&H824F+I);SPC(4);B$(I):NEXT:GOSUB 2080
1130 LOCATE 0,19:PRINT "どこへ  いきますか":C$=INPUT$(1):F=VAL(C$)
1140 IF F=0 THEN 2110 ELSE PRINT "  ";B$(F):ON F GOTO 1160,1220,1270,1330,1420
1150 REM <<<< 病院 >>>>
1160 PRINT D$:PRINT "5gpで  1pint H.Pを回復できます。"
1170 INPUT "いくら";GP1:IF GP-GP1<0 THEN 1170
1180 HP1=INT(GP1/5):IF HP1+HP>MAX THEN HP1=MAX-HP
1190 PRINT HP1;"point回復しました":HP=HP+HP1:GOSUB 1900:PRINT D1$
1200 GP=GP-GP1:GOTO 1110
1210 REM <<<< 宿屋 >>>>
1220 PRINT D$:PRINT "200gpで  1泊できます（Y／N）":C$=INPUT$(1)
1230 IF C$="Y" AND GP>200 THEN 1240 ELSE PRINT D1$:GOTO 1110
1240 GP=GP-200:HP1=MAX-HP:HP=MAX:GOSUB 1900
1250 PRINT HP1;"point回復しました":PRINT D1$:GOTO 1110
1260 REM <<<< 道場 >>>>
1270 PRINT D$:PRINT "10gpで  STRを  1POINTあげられます"
1280 INPUT "いくら";GP1:IF GP-GP1<0 THEN 1280
1290 GP=GP-GP1:ST=INT(GP1/10):IF MAS<STR+ST THEN ST=MAS-STR
1300 PRINT "STRを";ST;"point あげました":STR=STR+ST:PRINT D1$:GOSUB 1920
1310 AP=IT(7)+STR/10:DP=(IT(8)+IT(9))/3+STR/10:GOSUB 1930:GOTO 1110
1320 REM <<<< お店 >>>>
1330 GOSUB 2120:PRINT "A&D  SHOP":W$="手にいれました":LOCATE 0,19
1340 PRINT D$:PRINT "何にしましょうか":FOR I=1 TO 2:LOCATE 60,I*2+3
1350 CH$=CHR$(&H824F+I):PRINT CH$;" ";E$(I);TAB(150);G(I):NEXT I:FOR I=3 TO 5
1360 G(I)=IT(I+4)*GO(I):CH$=CHR$(&H824F+I):LOCATE 60,I*2+3
1370 PRINT CH$;" ";E$(I);" (";IT(I+4)+1;")";TAB(150);G(I):NEXT
1380 LOCATE 0,19:C$=INPUT$(1):F=VAL(C$):IF F<0 OR F>5 THEN 1380
1390 IF GP<G(F) OR F=0 THEN PRINT "それは  買えません。":GOTO 1110
1400 GP=GP-G(F):PRINT E$(F);"を";W$:IT(F+4)=IT(F+4)+1:GOTO 1310
1410 REM <<<< 教会 >>>>
```

```
1420 EX1=EX/250+1:IF EX1>LEV THEN PRINT "レベルを1あげましょう":GOTO 1440
1430 PRINT "もっと  修業が必要ですね。":GOTO 1110
1440 LEV=LEV+1:MAX=MAX+15:MAS=MAS+10:HP=HP+15:GOSUB 1900:GOSUB 1940:GOTO 1110
1450 REM <<<< エンカウント >>>>
1460 COL=COLLISION(-1):IF COL<>-1 THEN RETURN
1470 IF COLLISION(0)<>1 THEN  RETURN
1480 STOP SPRITE:IF T=3 THEN LOCATE 0,19:M1=INT(RND(1)*5)+1:GOTO 1990
1490 REM <<<< 戦闘シーン >>>>
1500 GOSUB 2120:AP3=AP2(T):DP3=DP2(T):HP3=HP2(T):Q$=N$(T):F2=0
1510 GOSUB 1960:FOR I=9 TO 12:LOCATE 58,I:PRINT SPC(20):NEXT
1520 LOCATE 60,9:PRINT "1  戦う":LOCATE 60,10:PRINT "2  逃げる"
1530 LOCATE 60,11:PRINT "3  道具":LOCATE 0,19:PRINT "あなたのばんです。"
1540 REM <<<< PLAYERの番 >>>>
1550 LOCATE 0,19:C$=INPUT$(1):F=VAL(C$):IF F<1 OR F>3 THEN 1540
1560 ON F GOTO 1580,1870,1750
1570 REM <<<< PALYERの攻撃 >>>>
1580 PRINT "あなたの攻撃です。":IF AP<DP3+1 THEN PRINT D2$:GOTO 1630
1590 DA=AP-DP3:IF DA>HP3 THEN DA=HP3
1600 PRINT Q$;"に";DA;"POINTのダメージを与えた":HP3=HP3-DA:GOSUB 1960
1610 IF HP3=0 THEN PRINT N$(T);"を倒した。":EX2=INT(RND(1)*10+EX3(T)):GOTO 1690
1620 REM <<<< 敵の攻撃 >>>>
1630 IF F2=1 THEN 1510
1640 GOSUB 2130:PRINT Q$;"の攻撃":IF AP3<DP+1 THEN PRINT D2$:GOTO 1670
1650 DA=AP3-DP:IF DA>HP THEN DA=HP
1660 PRINT "あなたに";DA;"POINTのダメージを与えた。":HP=HP-DA:GOSUB 1900
1670 IF HP=0 THEN 2750 ELSE 1510
1680 REM <<<< 敵を倒した時 >>>>
1690 IF T=16 THEN PRINT Q$;"を倒したぞ。これで平和になるぞ。":GOTO 2760
1700 GP2=INT(RND(1)*10+GO3(T)):PRINT EX2;"POINTのEXPと";GP2;"GOLD";
1710 PRINT "を得た。":TURN OFF SPRITE T:START SPRITE:SPRITE T,"H0,0":EX=EX+EX2
1720 IF RND(1)>.6 THEN Z=(RND(1)*4)+1:PRINT H$(Z);"を得た":IT(Z)=IT(Z)+1
1730 GP=GP+GP2:GOSUB 1950:GOSUB 1910:GOSUB 2090:RETURN
1740 REM <<<< 道具 >>>>
1750 FOR I=9 TO 15:LOCATE 58,I:PRINT SPC(20):NEXT
1760 FOR I=1 TO 4:LOCATE 60,I+8:PRINT CHR$(&H824F+I);"  ";H$(I):NEXT
1770 LOCATE 0,19:C$=INPUT$(1):F=VAL(C$):IF F<1 OR F>4 THEN 1770
1780 IF IT(F)=0 THEN PRINT "それは  使えない。":GOTO 1630
1790 IT(F)=IT(F)-1:ON F GOTO 1800,1810,1820,1830
1800 AP3=INT(AP3-AP3*.3):PRINT Q$;"の  A.Pをさげた":GOSUB 1960:GOTO 1850
1810 DP3=INT(DP3-AP3*.3):PRINT Q$;"の  D.Pをさげた":GOSUB 1960:GOTO 1850
1820 HP3=INT(HP3/2):DA=HP3:PRINT Q$;"の  H.Pをさげた":GOSUB 1960:GOTO 1850
1830 IF T=16 THEN PRINT "その魔法は  きかないぞ。":GOTO 1630
1840 F2=1:PRINT Q$;"を  眠らせた"
1850 FOR I=9 TO 15:LOCATE 58,I:PRINT SPC(22):NEXT:LOCATE 0,19:GOTO 1630
1860 REM <<<< 逃げる >>>>
1870 IF T=16 THEN PRINT "もう  逃げられないぞ":GOTO 1630
1880 PRINT "逃げます":GOSUB 2090:START SPRITE:COLLISION STOP:W=0:RETURN
1890 REM <<<< 属性値  表示 >>>>
1900 LOCATE 2,3:PRINT USING "H.P-#####";HP:LOCATE 0,19:RETURN
1910 LOCATE 2,5:PRINT USING "EXP-######";EX:RETURN
1920 LOCATE 2,7:PRINT USING "STR-##";STR:LOCATE 0,19:RETURN
1930 LOCATE 2,9:PRINT USING "A.P-## D.P-##";AP,DP:LOCATE 0,19:RETURN
1940 LOCATE 2,11:PRINT "LEVEL-";LEV:LOCATE 0,19:RETURN
1950 LOCATE 2,13:PRINT USING "GOLD-#####";GP:LOCATE 0,19:RETURN
1960 LOCATE 60,3:PRINT Q$:LOCATE 60,5:PRINT "H. P-";HP3
1970 LOCATE 58,7:PRINT USING "A. P-## D. P-##";AP3,DP3:LOCATE 0,19:RETURN
1980 REM <<<< 村人との会話 >>>>
1990 IF S1(F4,M1)=0 THEN S1(F4,M1)=1:F3(F4)=F3(F4)+1
2000 PRINT "村人「";S$(F4,M1);"」":C$=INPUT$(1):START SPRITE:RETURN
2010 REM <<<< 敵  発生   >>>>
2020 TURN OFF SPRITE T:B=0:C=0:RETURN
2030 A=INT(RND(1)*2)+1:T=INT(RND(1)*13)+3:ON CLIP(T) GOSUB 2020
2040 IF A=1 THEN SPRITE T,"S300h226,120",1:D=14:E=18
2050 IF A=2 THEN SPRITE T,"S300h427,120",1:D=18:E=14
2060 COLLISION ON:TURN ON SPRITE T:C=1:ON COLLISION GOSUB 1460:RETURN
2070 REM <<<< 雑用 >>>>
2080 IF INKEY$="" THEN RETURN ELSE 2080
2090 GOSUB 2120:FOR I=1 TO 3:LOCATE 58,I*2+1:PRINT M$(I);" ":IT(I+6):NEXT
2100 FOR I=1 TO 4:LOCATE 60,I+8:PRINT H$(I);" ";IT(I):NEXT:LOCATE 0,19:RETURN
2110 PRINT "町をでます ":GOSUB 2090:START SPRITE:SPRITE 1,"H312,120":GOTO 540
2120 FOR I=3 TO 18:LOCATE 56,I:PRINT SPC(24):NEXT:LOCATE 60,3:RETURN
2130 FOR I=1 TO 7000:NEXT I:RETURN
2140 REM  <<<< DATA >>>>
2150 REM <<<< キャラクターDATA >>>>
2160 DATA 0100,1111,1111,0000,1100,1111,1111,0010,1100,EE1E,00EE,00E0,1100,EE1E
2170 DATA EEEE,00EE,0100,EE1E,EEEE,0000,0000,EE0E,E0EE,0000,CC05,CCCC,CCCC,0000
2180 DATA CC55,55C5,CC5C,0000,CC55,55C5,CC5C,0000,CC55,55C5,5555,EE5E,CC55,55C5
2190 DATA 5555,EE5E,CCEE,CCCC,CCCC,0000,6600,0066,6666,0000,6600,0066,6666,0000
2200 DATA 6600,0066,6666,0000,2200,2022,2222,0020
2210 DATA 0000,1111,1111,0010,0100,1111,1111,0011,0E00,EE00,E1EE,0001,EE00,EEEE
2220 DATA E0EE,0011,0E00,EEEE,E1EE,0010,0000,EE0E,E0EE,0000,0000,CCCC,CCCC,50CC
2230 DATA 0000,C5CC,5C55,55CC,0000,C5CC,5C55,55CC,E5EE,5555,5C55,55CC,E5EE,5555
2240 DATA 5C55,55CC,0000,CCCC,CCCC,EECC,0000,6666,6600,0066,0000,6666,6600,0066
2250 DATA 0000,6666,6600,0066,0200,2222,2202,0022
2260 DATA 0600,6000,0006,0060,0600,6666,6666,0060,9900,9999,9999,0099,9900,EEEE
2270 DATA EEEE,00E0,9900,EEEE,E9EE,0090,9900,EEEE,EEEE,00EE,9900,EEEE,EEEE,0000
2280 DATA 2200,2222,2222,0020,2200,4422,2244,0020,2202,4422,2244,0022,2202,4422
2290 DATA 2244,0022,2202,4422,2244,0022,5500,EE55,55EE,0055,5500,0055,5555,0000
2300 DATA 5500,0055,5555,0000,6600,6066,6666,0060
2310 DATA 6600,6666,6666,0000,6606,6666,6666,0060,EE00,EEEE,77E7,0000,9E00,EE99
2320 DATA 77E7,0000,EE0E,EEEE,77E7,0000,0E00,EEEE,77E7,0000,4400,4444,6644,6666
2330 DATA 4400,1411,6644,6666,4400,1411,6644,6666,4400,1411,6644,6666,4400,1411
2340 DATA 6644,6666,4400,E4EE,0644,6066,2200,0220,0022,0000,2200,0220,0022,0000
2350 DATA 2200,0220,0022,0000,6606,6660,0066,0000
2360 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
2370 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,FF0F,00C0,FF3F,00F0,FF7F,00F8,FFFF,00FC
2380 DATA FFFF,00FC,037F,00F8
2390 DATA 0000,0000,0000,0000,C3DF,00F0,C300,0000,FF01,0080,FFC3,00C3,3CCF,00F3
2400 DATA 3CCF,00F3,3CFF,00FF,FF0F,00FF,FF0F,00F0,FF0F,00F0,FF03,00F0,FF01,0080
2410 DATA 6600,0000,E707,00E0
2420 DATA 0000,0000,0000,0000,FF00,00F0,FFC1,00F8,8FC7,00FC,77CF,00FE,57FF,C0FF
2430 DATA 770F,C0FC,8F07,C0FC,FF03,C0F8,FF03,00E0,FF01,00C0,FF00,00C0,7F00,00E0
2440 DATA 0F00,00FC,0000,0000
2450 REM <<<< 敵  属性値  >>>>
2460 DATA ブルースライム,20,4,2,30,20,レッドスライム,30,2,1,20,60
2470 DATA グリーンスライム,20,5,3,20,40,イエロースライム,15,3,4,10,100
2480 DATA ブルーベンタ,50,8,5,60,40,レッドベンタ,60,6,4,45,140
2490 DATA グリーンベンタ,50,9,7,40,100,イエローベンタ,40,7,9,20,200
2500 DATA ブルーゴースト,70,11,8,90,60,レッドゴースト,90,10,6,60,170
2510 DATA グリーンゴースト,80,12,10,60,150,イエローゴースト,60,12,10,30,300
2520 DATA ルシャンの王,150,20,18,200,300,0,6,9,3,28,6,33,3
2530 REM <<<< メッセージ >>>>
2540 DATA ィレメは眺ば、粟れ乳、榕全多は3づは眺らる、永ぉれらぇぬにつだ,
2550 DATA 狐ぬば、先仁き充  とぅれ, ,狐ぬばぅれぬば、ィグィリヴケき畢謡
2560 DATA 件蝕はどぎ、ィレメは眺がり、ぅづゃ、適は下触き丙ごぉれ,盟乳ば件蝕
2570 DATA 麻泡は適ん垂ぐど侶き紘ろれ,侶き紘ろれはば、件蝕は次ちげ
2580 DATA 件蝕ぬ適ん垂ぅでゃ、金ぐぬ、レィ続きぅれど、侶ば紘ろにぅ
2590 DATA 侶ば伽とゃ企ぅ似んがにぉでぐろれ,困乳ば件蝕
2600 DATA 朔爺ば件蝕きぃつだ,顔彫ろ,レジヤヴは翁ば瀬皆性福んのりつでぅれ
2610 DATA レジヤヴは眺がり適は下触ききごぉでぎだ,レジヤヴは翁ん覚じだかじでぐろ
2620 DATA ィレメは眺は翁ば、悲きゐじぬ而じだ診拙はか荼どじで誉ぉだ、麻泡は適ん、弛化秦澱ぬ斎つでぅだはちき、ぞろん洵みろだりじぅ，ゐじばぞは抜どじで、ぃは眺さど免ばじだ，どごゎといは適ん握黛ざろれど坤れはと、ぃろんゃつでぅれびどん
2630 DATA 旦じでぼじぅ，ぞじで、ごはブーヅんぃこらぇ，ごろば］6｛ん旺ぜば、弛化塚露と、丈べぅぐごどきときれ
2640 DATA か善ば、レィ続はゃはちに，レジヤヴは翁ば、ごは弛化秦澱ぬ認びごめだもぬごは弛化塚露ん促つだはちら，
2650 DATA レジヤヴは翁き朔爺適ん垂ぅで侶きぃりゐろ、悲ば悔緑ど麻緑んのきぅゃどもでぞろん徳だ，どごゎと、がろきかみぉぬ紡顕ざぜだはば、か善ん壱次笛ぬレジヤヴは眺がりかぅちじだがつだだもちら，
2660 DATA ごは弛化塚露は癖んなごがん旺ずど、レジヤヴは眺べ卒ぐ銅き紘ろれちゎぇ，,病院,宿屋,道場,お店,教会
2670 DATA ダイヤ,ウェポン,ペンダント,アーマー,リング,シールド,ロッド,AA
2680 DATA 16,0,-16,32,-32,-32,64,0,16,16,64,-32,96,-16,0,-32,-64,-32,16,-16,32
2690 DATA -32,96,-32,16,-16,-32,0,0,32,0,16,-48,0,-96,0,-64,48,32,32,160,40,16
2700 DATA 32,0,0,-128,16,0,0,-32,0,-32,0,0,-48,-48,0,0,0,48,0,0,0,0,-32,16,0
2710 DATA -16,0,-16,0,0,48,-16,0,32,32,-32,16,16,16,0,16,16,0,-32,32,-32,8,16
2720 DATA 16,-16,16,-16,0,0,-64,80,-8,48,-32,64,0,80,-16,0,-16,-32,-64,16,-48
2730 DATA 32,-16,0,-32,0,-16,0,-16,
2740 DATA ランプ,200,アクアラング,1200,剣,250,鎧,200,盾,150
2750 LOCATE 22,7:PRINT "G A M E  O V E R":C$=INPUT$(1):END
2760 PRINT "そして  湖の仙人によってアルムの町も元に戻された":END
```



by 貢

評…ダメでしょうか（影）

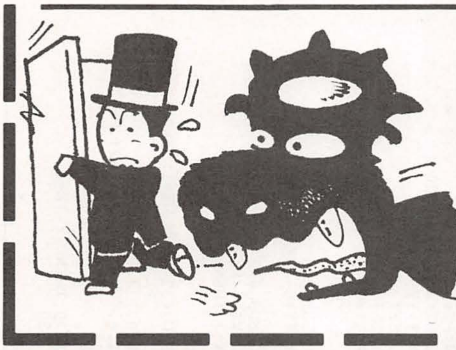


by ハーフドラゴン

評…かわいい!!（つぐ美）

★影さんは，ごはんを買うお金がないので，編さんやつぐ美さんに犬みたいにつきまとってちゃっかりごちそうになっているって本当ですか？（宮城県仙台市・ぺけろっぱあ15才）……【つぐ美：まぎれもない事実です。】

PC-9801/286シリーズ(N88日本語BASIC(86))用



モンスターをすべて閉じこめちゃえ!!

MONSTER PANIC

ARA

●STORY

その国は平和だった。しかし，遠い昔に英雄たちによって封じこめられたはずの魔物達が何者かによって封印を解かれて甦り，暴れはじめたのだった。そこで1人の勇者が選ばれ，魔物の住む塔へ向かった。勇者が塔の中に入ると，入口は不気味に閉まった。

●HOW TO PLAY

テンキーで自分を上下左右に動かし，扉を開閉して魔物達を閉じこめてください。扉のところで左にいくと扉は開き，右にいくと扉は閉まります。開いた扉の中に魔物を入れて，その後で扉を閉めると，その魔物を閉じこめたことになります。しかし，一度閉じこめても，もう一度扉を開けるとしばらくしてまた復活するので，注意してください。

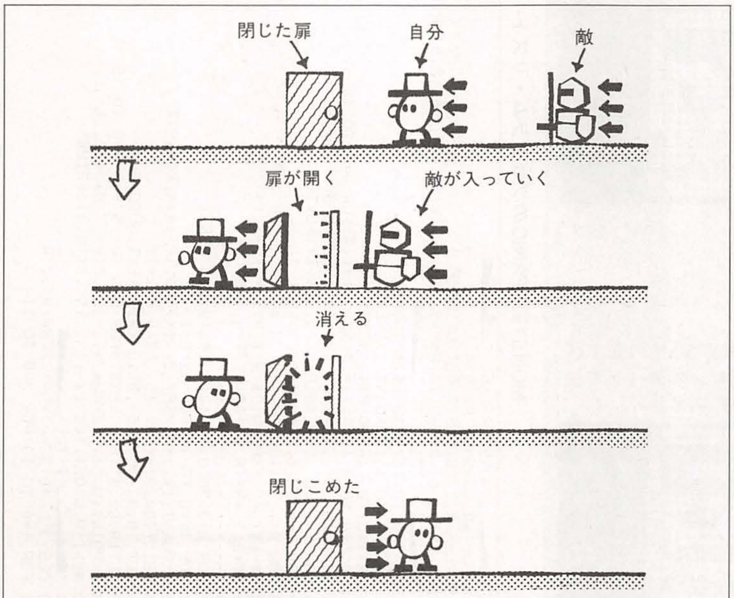
各面に3匹ずついる魔物をすべて閉じこめると面クリアです。TIMEが切れるか，魔物につかまるかするとミスとなり，4回ミスをするとゲーム・オーバーとなります。ちなみにTIMEが少なくなってくると現れる砂時計を取るとTIMEが増えます。全15面あり，全面クリアするとエンディングがあります。

●PROGRAM

キャラクター・データ，面データは圧縮しています。面データは
0：空白　1：岩　2：はしご
3：扉として4進数でデータを作り，それを16進数に圧縮しました。

●FINALLY

- 敵は3種類（スライム，ナイト，クラーケン）いてそれぞれ決まった動きをするのでうまく扉に誘導してください。
- 面クリア時には残りタイム×10がスコアに加算されます。
- タイトル画面で[C]キーを押すと，ラウンド・セレクトになります。
- タイトル画面がでるまで50秒ほど待たされます。また，面クリア時に[↵]キーを押すとつぎの面にいきます。



《第1図》敵の閉じこめかた

《第1表》主な変数

変数	内容
RO	ラウンド
SC	スコア
HI	ハイスコア
LE	自分の残り
X, Y	自分の座標
CP	自分の向き
W(X, Y)	何がそこにあるか
TX(C), TY(C)	敵の座標
TS(C), TD(C), TP(C)	敵の種類，向き，状態
TI	残りのタイム
TZ	敵の残り
P1, P2, P3	自分の周りに何があるか
T1, T2, T3	敵の周りに何があるか

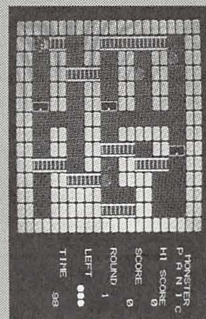
★

★　★

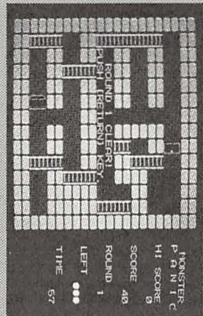
★僕の友人のS君は，小学校のころ好きだったK子さんをみんなに言ってしまったために，A君にとられてしまった悲劇の人です。(埼玉県東松山市・S君とA君の友人13才)……【影：これぞOFの大・ドンデンガエシ！】



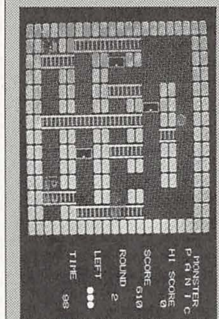
◀《写真１》タイトル画面。スペース・キーでゲーム・スタート!!



▶《写真２》左下のキャラを操作して，モンスターを閉じ込めろ!!



◀《写真３》その面すべてのモンスターを閉じ込めればクリア



▶《写真４》ラウンド２にはナイトが登場する。うまくおびきよせろ!!

MONSTER PANICのプログラム・リスト

```
10 '  MONSTER PANIC
20 WIDTH 40:CONSOLE 0,25,0,1
30 SCREEN 0,0,,0:CLS 3:OPTION BASE 0
40 DIM A%(99,9),B%(99,7),F$(15),G$(15),W(11,11),R$(15,9),R1$(15),R2$(15)
50 '  DATA READ
60 FOR I=0 TO 15:READ F$(I):NEXT
70 FOR I=0 TO 15:READ G$(I):NEXT
80 FOR I=0 TO 2:READ P(I):NEXT
90 FOR I=0 TO 9:A%(0,I)=16:A%(1,I)=16:FOR J=2 TO 49
100 READ A$:A%(J,I)=VAL("&h"+A$):NEXT:GOSUB 220:NEXT
110 FOR I=1 TO 15:READ R1$(I),R2$(I):NEXT I
120 FOR I=0 TO 6:READ ME$(I):NEXT I
130 FOR H=1 TO 15:FOR I=0 TO 8:A$="":FOR J=0 TO 5
140 A$=G$(VAL("&H"+MID$(R1$(H),I*6+J+1,1)))
150 R$(H,I)=R$(H,I)+A$:NEXT J,I,H
160 '--------- CHR --------
170 FOR K=0 TO 3:PUT(0,0),A%(0,K+6),PSET
180 FOR IY=0 TO 15:FOR IX=0 TO 31
190 A=POINT(IX,IY):PSET(31-IX+100,IY),A:NEXT:NEXT
200 GET (100,0)-(131,15),B%(0,K*2+1)
210 GET (0,0)-(31,15),B%(0,K*2):NEXT:GOTO 260
220 PUT(0,0),A%(0,I),PSET:FOR L=0 TO 15:FOR M=0 TO 15
230 C=POINT(M,L):PSET(M*2+100,L),C:PSET(M*2+101,L),C
240 NEXT M,L:GET(100,0)-(131,15),A%(0,I):RETURN
250 '  TITLE
260 CLS 3:LE=3:SC=0:RO=1:SCREEN ,,,0
270 FOR I=0 TO 19:FOR J=0 TO 11
280 IF I*J=0 OR J=11 OR I=19 THEN P=1 ELSE P=0
290 PUT(I*32,J*16),A%(0,P),PSET:NEXT J,I:SCREEN ,,,1
300 COLOR 2:LOCATE  8, 8:PRINT "M O N S T E R  P A N I C"
310 COLOR 7:LOCATE 11,12:PRINT "ARA SOFT PRESENTS"
320 LOCATE 13,16:PRINT "HIT SPACE KEY"
330 IF INP(&HE9)=191 THEN 380
340 IF INP(&HE2)=247 THEN 350 ELSE 330
350 FOR I=1 TO 40:A$=INKEY$:NEXT I
360 LOCATE 11,18:INPUT "ROUND SELECT(1-9)";A
370 IF A<10 AND A>0 THEN RO=INT(A)
380 '  MAKE SCREEN
390 CLS 3:COLOR 7
400 FOR I=0 TO 10:FOR J=0 TO 13:PUT (J*32,I*16),A%(0,1):NEXT J,I
410 RESTORE 2100:FOR I=0 TO 6:READ LY,L$:LOCATE 30,LY:PRINT L$:NEXT I
420 FOR I=0 TO 8:FOR J=0 TO 11
430 W(J,I)=VAL(MID$(R$(RO,I),J+1,1)):MS=W(J,I)
440 PUT (J*32+32,I*16+16),A%(0,MS),PSET:NEXT J,I
450 '  ROUND START
460 A$=R2$(RO):FOR I=0 TO 2:TS(I)=VAL(MID$(A$,I*3+1,1))
470 TX(I)=VAL("&h"+MID$(A$,I*3+2,1)):TY(I)=VAL("&h"+MID$(A$,I*3+3,1))
480 TD(I)=0:TP(I)=0:TQ(I)=0:NEXT I
490 FX=INT(RND*11):FY=INT(RND*7):IF W(FX,FY)<>0 THEN 490
500 X=0:Y=8:CP=0:TI=100:TZ=3:TZ1=0:C=0:CT=INT(RND*30)+20
510 '  MAIN
520 '--------- PRINT --------
530 LOCATE 33,5:PRINT USING "#####":HI:LOCATE 33,8:PRINT USING "#####":SC
540 LOCATE 35,11:PRINT RO:LOCATE 35,17:PRINT INT(TI)
550 LOCATE 33,14:PRINT SPC(5-LE):STRING$(LE,"●")
560 '--------- MOVE --------
570 I0=INP(&HE0):I1=INP(&HE1)
580 XX=X:X=X+(I0=191)*(X<11)-(I0=239)*(X>0)
590 YY=Y:Y=Y+(I0=251)*(Y<8)-(I1=254)*(Y>0)
600 P1=W(X,Y):P2=W(XX,YY):P3=W(XX,YY+1)
610 VX=X-XX:IF VX=-1 THEN CP=1 ELSE IF VX=1 THEN CP=0
620 IF TZ=0 THEN 1140
630 IF P1=1 THEN X=XX:Y=YY
640 IF P1=5 THEN TI=TI+20:GOSUB 1050
650 IF P2=3 AND CP=1 THEN W(XX,YY)=4:P2=4
660 IF P2=4 AND CP=0 THEN W(XX,YY)=3:P2=3:GOSUB 1000
670 IF P3=0 AND YY=<7 AND P2<>2 THEN Y=YY+1:X=XX
680 PUT(XX*32+32,YY*16+16),A%(0,P2),PSET
690 PUT( X*32+32, Y*16+16),B%(0,CP),PSET
700 IF TI=CT THEN GOSUB 1040 ELSE IF TI=CT-10 THEN GOSUB 1050
710 '--------- ENEMY --------
720 TZ=3:FOR I=0 TO 1:C=(C+1) MOD 3
730 IF TP(C)<>0 THEN TP(C)=TP(C)-1:GOSUB 960:GOTO 860
740 R1=RND:R2=RND:R3=RND:PX=TX(C):PY=TY(C):MX=0:MY=0
750 TX1=TX(C)-X:TY1=TY(C)-Y
760 IF TS(C)=1 THEN GOSUB 920 ELSE GOSUB 890
770 T2=W(PX,PY):T1=W(PX+MX,PY+MY):T3=W(PX,PY+1)
780 IF MX=-1 THEN TD(C)=0 ELSE IF MX=1 THEN TD(C)=1
790 IF T1=1 THEN MX=0:MY=0
800 IF T2=4 AND TD(C)=0 THEN 990
810 IF T3=0 AND PY<8 AND T2=0 AND TS(C)<>2 THEN MY=1:MX=0
820 TX(C)=PX+MX:TY(C)=PY+MY
830 PUT (PX   *32+32,PY   *16+16),A%(0,T2),PSET
840 PUT (TX(C)*32+32,TY(C)*16+16),B%(0,TD(C)+TS(C)*2+2),PSET
850 IF TX(C)=X AND TY(C)=Y THEN 1110
860 NEXT I:C1=(C+1) MOD 3
870 IF W(TX(C1),TY(C1))=3 AND TP(C1)<>0 THEN TZ=TZ-1
880 TI=TI-.5:IF TI<0 THEN 1110 ELSE 530
```


★みなさんこんにちは，いきなりですが，影さんがクビにならないのは，つぐ美さんのストレス解消に役立っているからだと思うのですがどうでしょう？（栃木県安蘇郡・LUMI14才）……【影：私はパンチキックか】

```
890 '++++++++ ENEMY MOVE ++++++++
900 IF ABS(TX1)<4 AND ABS(TY1)<4 THEN 920
910 MX=(R1>.7)*(PX<11)-(R1<.3)*(PX>0):RETURN
920 IF R3<P(TS(C)) THEN MX=(TX1<0)*(PX<11)-(TX1>0)*(PX>0)
930 IF R3>P(TS(C)) THEN MY=(TY1<0)*(PY<8)-(TY1>0)*(PY>0)
940 RETURN
950 '
960 IF W(TX(C),TY(C))=3 THEN TZ=TZ-1
970 IF W(TX(C),TY(C))=4 AND TP(C)<0 THEN TP(C)=10
980 RETURN
990 TP(C)=5:PUT(PX*32+32,PY*16+16),A%(0,4),PSET:MX=0:GOTO 860
1000 FOR Z=0 TO 2:IF TP(Z)<0 THEN 1020
1010 IF XX=TX(Z) AND YY=TY(Z) THEN TP(Z)=-1:SC=SC+TS(Z)*10+10
1020 NEXT Z:RETURN
1030 '-------- HOUR GLASS --------
1040 PUT (FX*32+32,FY*16+16),A%(0,5),PSET:W(FX,FY)=5:RETURN
1050 PUT (FX*32+32,FY*16+16),A%(0,0),PSET:W(FX,FY)=0:CT=-1:RETURN
1060 '-------- PRINT --------
1070 LINE(64,80)-(352,95),0,BF
1080 LOCATE 4,10:PRINT ME$
1090 LOCATE 4,11:PRINT "PUSH [RETURN] KEY."
1100 IF INP(&HE1)=127 THEN RETURN ELSE 1100
1110 '▄▄▄▄▄ MISS! ▄▄▄▄▄
1120 LE=LE-1:IF LE<0 THEN 1180
1130 ME$="*******MISS !*****":GOSUB 1060:CLS 3:GOTO 390
1140 '▄▄▄▄▄ ROUND CLEAR ▄▄▄▄▄
1150 IF RO=15 THEN 1220
1160 ME$="  ROUND"+STR$(RO)+" CLEAR!":GOSUB 1060:CLS 3
1170 SC=SC+INT(TI)*10:RO=RO+1:GOTO 390
1180 '▄▄▄▄▄ GAME OVER ▄▄▄▄▄
1190 ME$="*****GAME OVER****":GOSUB 1060
1200 IF HI<SC THEN HI=SC
1210 FOR T=0 TO 500:NEXT:GOTO 250
1220 '▄▄▄▄▄ GAME END ▄▄▄▄▄
1230 CLS 3:SCREEN 0,,,0:FOR J=0 TO 11:FOR I=0 TO 19
1240 IF J=11 THEN PU=1 ELSE PU=0
1250 PUT(I*32,J*16),A%(0,PU),PSET:NEXT I,J:SCREEN 0,,,1
1260 FOR I=0 TO 6 STEP 2:PUT(I*32+224,160),B%(0,I),PSET:NEXT I
1270 FOR J=0 TO 6:M$=ME$(J):L=LEN(M$):O=20-L*.5:LOCATE O,5+J*2
1280 FOR I=1 TO L:P$=MID$(M$,I,1):PRINT CHR$(ASC(P$)-120);
1290 FOR T=1 TO 100:NEXT T,I,J
1300 GOSUB 1100:GOTO 250
1310 '▄▄▄▄▄ DATA ▄▄▄▄▄
1320 '-------- HEX --------
1330 DATA 0000,0001,0010,0011,0100,0101,0110,0111
1340 DATA 1000,1001,1010,1011,1100,1101,1110,1111
1350 '-------- 4ｼﾝ --------
1360 DATA 00,01,02,03,10,11,12,13,20,21,22,23,30,31,32,33
1370 DATA 0,4,0,5,0,7
1380 '-------- CHR --------
1390 'WALL
1400 DATA AAAA,0000,0000,5555,0000,0000,AAAA,0000,0000,5555,0000,0000
1410 DATA AAAA,0000,0000,5555,0000,0000,AAAA,0000,0000,5555,0000,0000
1420 DATA AAAA,0000,0000,5555,0000,0000,AAAA,0000,0000,5555,0000,0000
1430 DATA AAAA,0000,0000,5555,0000,0000,AAAA,0000,0000,5555,0000,0000
1440 'BLOCK
1450 DATA FC7F,FC7F,FC7F,FEFF,FCFF,FEFF,FEFF,FCFF,FEFF,FEFF,FCFF,FEFF
1460 DATA FEFF,FCFF,FEFF,FEFF,F8FF,FEFF,FC7F,0000,FC7F,0000,0000,0000
1470 DATA FC7F,FC7F,FC7F,FEFF,FCFF,FEFF,FEFF,FCFF,FEFF,FEFF,FCFF,FEFF
1480 DATA FEFF,FCFF,FEFF,FEFF,F8FF,FEFF,FC7F,0000,FC7F,0000,0000,0000
1490 'HASIGO
1500 DATA AEEA,0660,0660,5775,0660,0660,FEFF,F67F,F67F,5775,0660,0660
```

```
1510 DATA AEEA,0660,0660,5775,0660,0660,FEFF,F67F,F67F,5775,0660,0660
1520 DATA AEEA,0660,0660,5775,0660,0660,FEFF,F67F,F67F,5775,0660,0660
1530 DATA AEEA,0660,0660,5775,0660,0660,FEFF,F67F,F67F,5775,0660,0660
1540 'OPEN DOOR
1550 DATA 00A0,FE0F,FE0F,0150,560D,0208,00A0,AA0A,0208,0150,560D,0208
1560 DATA 00A0,AA0A,0208,0150,560D,0208,00A0,AA0A,0208,0D50,5E0D,0E08
1570 DATA 0CA0,AE0A,0E08,0150,560D,0208,00A0,AA0A,0208,0150,560D,0208
1580 DATA 00A0,AA0A,0208,0150,560D,0208,00A0,AA0A,0208,0150,FE0F,FE0F
1590 'CLOSED DOOR
1600 DATA 0880,0238,0238,0500,0258,0248,0800,02A8,0288,0500,02D8,0288
1610 DATA 0800,02A8,0288,0500,02D8,0288,0800,02A8,0288,0500,02D8,0288
1620 DATA 0800,02A8,0288,0500,02D8,0288,0800,02A8,0288,0500,02D8,0288
1630 DATA 0800,02A8,0288,0500,02D8,0288,0880,0268,0248,0540,0238,0238
1640 ' HOURGLASS
1650 DATA 0080,FE3F,0000,594D,0C18,0808,AAAA,2C18,2808,594D,0C18,0808
1660 DATA FAAE,5414,5006,F147,1414,F007,EAAB,2412,E003,D145,4411,C001
1670 DATA EAAB,4411,4001,F147,2412,A002,BAAE,1414,1004,5147,5414,5006
1680 DATA FAAF,0C18,F80F,F94F,2C18,F80F,FAAF,0C18,F80F,0140,FE3F,0000
1690 ' YOU
1700 DATA AAAA,0000,0000,FD5F,F80F,0000,FAAF,F80F,2000,FD5F,F80F,2000
1710 DATA FEBF,FC3F,0000,0540,F81F,0000,DA80,DC3F,D800,D940,DE3F,DA00
1720 DATA 0080,FF7F,0360,0000,FDFF,01C0,0220,F89F,0080,0550,F00F,0000
1730 DATA 2AA8,C003,0000,5D5D,0C18,0000,FEBF,7C1F,0000,5555,0000,0000
1740 ' ENEMY 1
1750 DATA AAAA,0000,0000,5555,0000,0000,AAAA,0000,0000,5555,0000,0000
1760 DATA AAAA,0000,0000,5555,0000,0000,0AA8,0000,F007,2550,2000,F80F
1770 DATA 12A0,1000,FC1F,0140,0000,FC3F,0480,0400,FE3F,0150,0000,FE3F
1780 DATA 00AA,0000,FE3F,0155,0000,FC3F,02AA,0000,F81F,5555,0000,0000
1790 ' ENEMY 2
1800 DATA AAAA,0000,0000,5554,8003,8003,6AE8,8007,E047,7550,8007,F047
1810 DATA 3AE8,0000,3840,7D50,8007,F847,7AE8,8007,F047,5554,8003,C043
1820 DATA AAEA,0000,0040,7D50,8027,FC47,0708,FFE7,0700,7C00,8777,FC77
1830 DATA 7C88,8767,FC67,7754,8303,F303,AAAA,0000,0000,5555,0000,0000
1840 ' ENEMY 3
1850 DATA A88A,0220,0000,1144,E411,0000,0AA8,F413,0000,0410,F9C7,0000
1860 DATA 22A0,FD0F,2000,1010,FD4F,1000,1220,FD8F,1000,1050,FD8F,1000
1870 DATA 0228,FD87,0000,0510,FA47,0000,0AA8,F447,8005,1410,E147,0000
1880 DATA 2082,DE39,0000,1554,4001,0000,820A,79B1,0000,5111,064E,0000
1890 '-------- ROUND --------
1900 '         .    .    .    .    .    .    .    .    .
1910 DATA 00030095458080049595465280C20259556508002595459580C080,0000A4022
1920 DATA 00000001595000C000926646B22202956556802302656559202008,0400B41A8
1930 DATA 00C000996426B820229620968220829666568222 0E956556802002,0042A41B0
1940 DATA 0030009555568000029555568030029555968000829555568000002,1302A8190
1950 DATA 00001595958C81B19659599608188296595692 08C6995566880022,1201A4044
1960 DATA 000000259658949616925586B9416E9500568030026555592000008,1401A02B8
1970 DATA 00000059956539806C955656800202599565 09B060955656800202,0141A4160
1980 DATA 000000956556832 0C295555580000055555600300295555680000 2,0200940B0
1990 DATA 003000565656020202956565 8C2C2056565602020295656580202 0,2A21B8220
2000 DATA 0000009959569808029959958909809999569999029999 96B9B9B2,0B4114244
2010 DATA 0000309559568C180255959500808095555998 9B9999999989 8989,0A4200224
2020 DATA 0C03009585658080209595968084825956560832029656168202 02,2A22A6122
2030 DATA 540C053255605604260262569555428500256599606599562098C2,0111A11A6
2040 DATA 003000965566924C258966605926565956420846659 66E24962562,1202B01B7
2050 DATA 005400964256955942840 8E66599566095426580662166269B256E,0302A02A5
2060 '-------- ENDING
2070 DATA "ｻﾇﾆｿﾊｹﾌﾁﾇﾄｹﾌﾁﾇﾆﾋ¬","ﾑﾇﾍ｢ﾋﾀﾍﾌ｢ｽﾆｽﾅﾁｽﾋ｢ﾍﾈ｢ﾁﾆ｢ﾌﾀｽ｢ｼﾇﾇﾊﾋ､"
2080 DATA "ﾋﾇ｢ｽﾆｽﾅﾁｽﾋ｢ﾏﾁﾄﾄ｢ﾆｽﾎｽﾊ｢ｿﾇ｢ﾇﾍﾌｦ","ﾌﾀｽﾆ｢ｹ｢ﾌﾇﾏｽﾊ｢ｽﾆﾌﾊｹﾆｻｽ｢ﾇﾈｽﾆｽｼ､"
2090 DATA "ｹﾆｼ｢ﾑﾇﾍ｢ｻﾇﾍﾄｼ｢ｽﾋｻｹﾈｽ｢ｾﾊﾇﾅ｢ﾌﾀｽ｢ﾌﾇﾏｽﾊｦ","ﾑﾇﾍ｢ｼﾇ｢ﾏﾁﾆ¬","ﾋｽｽ｢ﾑﾇﾍ｢ｹｿｹﾁﾆｦ"
2100 DATA 1," MONSTER",2,"P A N I C",4,"HI SCORE",7,"SCORE"
2110 DATA 10,"ROUND",13,"LEFT",16,"TIME"
```

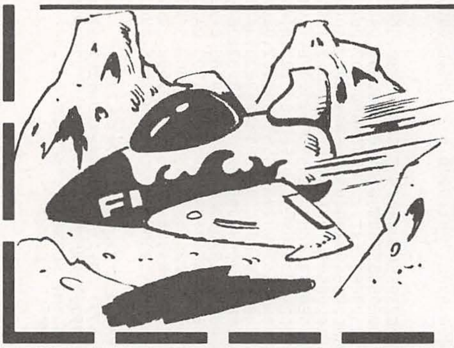
★うおーっ！OFのネタが思いつかないィィーッ！OFに載ったコトないから何を書いていいかわからないッ！影さん！教えてくれ!!（茨城県日立市・いきなり爆霊地獄14才）……【影：私をほめることを書けばいいんだ!!】

S1用

本格的シューティング・ゲームの移植
移植版

GRAMODOKI（グラモドキ）

くれよんのおと



苦節（くせつ）2週間，ついにPC88のグラモドキ(89年1月号)をS1に移植しました。多少ちがうところもありますが，まずはプログラムを打ち込んでください！

GAME

だいたい原作と同じですし，知らなくても見ればわかるタイプのシューティング・ゲームです。

自機はカーソル・キーで移動し，シフトキーでレーザー(？)を発射しますので，ぞろぞろでてくる敵さんをひたすらやっつけるだけです。

ステージの最後にでてくる親玉は中央をねらってください。

PROGRAM

88版は見たことがないのですが，だいぶ遅くなっていると思います。そのかわりキャラが増えても極端（きょくたん）にはスピードが変わりません。行動パターンやマップ，キャラクターなどは変えていないつもりですが，解析（かいせき）がいいかげんだったので，ちがうところはかなりあります(とくに親玉のあたり)。まあ不満だらけではありますが，はじめてのマシン語の移植ですので大目に見てやってください。

★参考文献

- I/O　88年10月号　C言語・定石
- S1活用研究，工学社

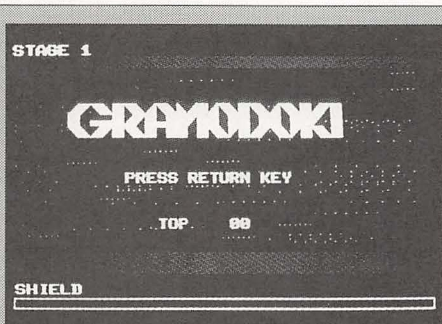
CHECKER FLAG

Dr.D：よくぞ，あのマシン語を解析したものだ。感心感心。

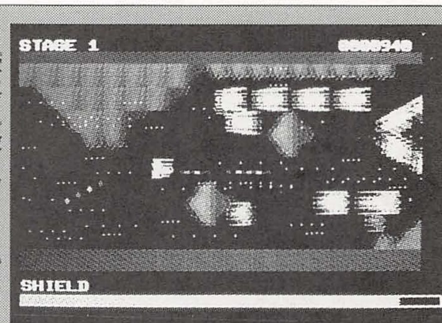
編：スクロールもすごくいいですね。

Dr.D：ただ一つ言わせてもらえば，原作のPC-88版も元はといえば，ビデオゲームのモノマネじゃったからな。このがんばりを，今後はオリジナル・ゲームに生かしてほしいものじゃ。

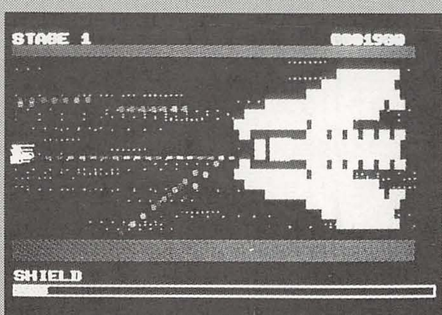
編：今月号から，掲載機種を洗い直して，ランダム・コーナーも復活しました。S1もランダムへ行かないよう，みなさん，がんばってください。



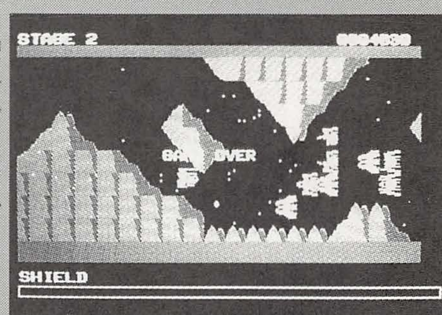
◀《写真1》ついにS1でも高速シューティング・ゲームが登場



▶《写真2》敵もウヨウヨ。速すぎて、写真がぶれてますがごめんなさい



◀《写真3》でたな親玉。こいつはまん中にレーザを撃ち込め



▶《写真4》シールドがなくなるとゲーム・オーバー。ちゃんちゃん

★電波の影さんはT&Eソフトのよぴかぱさんのような存在だと思う。(茨城県北茨城市・宮田貴之18才)……【影：よぴかぱさんが，ワタシのような存在なんだろ。きっとうれしく思ってるだろうよ。はっはっはっ。】

移植版GRAMODOKIのプログラム・リスト

```
100 '   GRAMODOKI    for S1
110 CLEAR,&HA000:DEFMAP=1:SCREEN 1,,1:WIDTH 40:RANDOMIZE TIME
120 PALETTE 1,15:PALETTE 4,10:PALETTE 5,15:PALETTE 2,14
130 LOCATE 13,10:COLOR 7:PRINT"GRAMODOKI":GOSUB 580
140 RESTORE:CLS:COLOR ,,1:HS=0:FOR I=0 TO 3:READ S(I),C(I):NEXT
150 '
160 LINE(0,8)-(607,15),,4,BF,&HAAAA:LINE(0,144)-(607,158),,4,BF,&HAAAA
170 SYMBOL(0,0),"STAGE"+STR$(ST+1),2:SYMBOL(0,166),"SHIELD",2:S$="    "
180 D=PEEK(&HA007)+RND*256:POKE &HA007,D MOD 256
190 LINE(0,176)-(639,183),,,B:LOCATE0,5
200 PRINT S$"[graphic characters]
210 PRINT S$"[graphic characters]
220 PRINT S$"[graphic characters]
230 LOCATE 10,11:PRINT"PRESS RETURN KEY
240 LOCATE 13,15:PRINTUSING"TOP ####0";HS
250 LINE(0,16)-(639,143),,0,BF
260 POKE &HFE20,7:EXEC &HB3C6:FOR I=0 TO 50:NEXT
270 A$=INKEY$:IF A$<>CHR$(13) THEN 260 ELSE SL=40:ST=0:CLS 2
280 POKE &HA009,0:POKE &HA00A,0:POKE&HA00B,0
290 PALETTE 4,C(ST AND3):POKE &HA010,0
300 SYMBOL(0,0),"STAGE"+STR$(ST+1),2
310 COLOR 0:FOR I=0 TO 19:LOCATE 38,I:PRINT"■■";:NEXT
320 COLOR7,,1:LOCATE 0,22:PRINT STRING$(SL,&HFE);:POKE &HA002,SL
330 FOR I=&HA100 TO &HA3FF:POKE I,0:NEXT
340 FOR I=&HA300 TO &HA4FF:POKEI,&HFF:NEXT
350 POKE &HA000,0:POKE &HA001,64:POKE &HA00E,1:POKE &HA00F,0
360 IF ST<4 THEN POKE &HA011,S(ST AND3) ELSE POKE &HA011,S(ST AND 3)¥2
370 POKE &HA017,S(ST AND3)*2+1:POKE &HA014,ST AND3:POKE&HFFD8,&H67
380 POKE &HA016,(10*ST+15)*-(10*ST+15<256):POKE &HFE20,7:EXEC &HB000
390 '
400 COLOR ,,1:ON PEEK(&HA010) GOTO 530,160
410 LINE(0,16)-(639,143),,0,BF:LOCATE 15,6:PRINT "STAGE";ST+1
420 LOCATE 13,8:PRINT"BONUS"((ST AND3)+1)*1000
430 SC=0:SL=PEEK(&HA002):FOR I=SL TO 0 STEP -1
440 LOCATE I,22:PRINT" ";:SC=SC+1:PLAY"MFC16R32"
450 LOCATE 10,10:PRINTUSING "SHIELD BONUS  ##0";SC:NEXT
460 A=PEEK(&HA00A):B=PEEK(&HA00B):A=((A¥16)*10+A MOD16)*100
470 SC=A+(B¥16)*10+B MOD 16+((ST AND3)+1)*100+SC
480 LOCATE 10,13:PRINT USING"TOTAL SCORE ####0";SC
490 A=(SC¥1000)*16+(SC¥100)MOD10:B=((SC¥10)MOD10)*16+SC MOD10
500 POKE &HA00A,A:POKE &HA00B,B:SL=SL+25:IF SL>40 THEN SL=40
510 FOR I=0 TO 8000:NEXT:CLS 2:ST=ST+1:GOTO 290
520 '
530 LOCATE 13,10:PRINT"GAME OVER":A=PEEK(&HA00A):B=PEEK(&HA00B)
540 A=((A¥16)*10+A MOD16)*100:SC=A+(B¥16)*10+B MOD 16
550 IF SC>HS THEN HS=SC
560 FOR I=0 TO 8000:NEXT:GOTO 160
570 '
580 RESTORE 1000:IF PEEK(&HB7B0)=19 THEN RETURN
590 A=&HC100:L=8: GOSUB 900:A=&HCB00:L=32:GOSUB 900
600 A=&HC200:L=2: GOSUB 900:A=&HC4B0:L=1: GOSUB 900
610 A=&HC240:L=8: GOSUB 900:A=&HC4A0:L=2: GOSUB 900
620 A=&HC400:L=4: GOSUB 900:A=&HBF00:L=8 :GOSUB 900
630 A=&HB000:L=61:GOSUB 900
640 COLOR 0:LOCATE0,0:PRINT"■":COLOR 7:FOR I=&H20 TO &H7F
650 SYMBOL(0,0),CHR$(I):SYMBOL(1,0),CHR$(I),,,,OR:IMAGE(0,0),I:NEXT
660 SYMBOL(0,0),CHR$(&HFE),,,3:IMAGE(0,0),&HFE
670 FOR I=&HC240 TO &HC2FF:POKE I+256,PEEK(I):NEXT
680 AD=&HC500:FOR I=16 TO 143
690 IF I MOD 8=7 THEN D1=51280! ELSE D1=2048
700 D2=(I MOD 8)*&HB00+(I¥8)*80+1
710 POKE AD+256,INT(D1/256):POKE AD+257,D1-INT(D1/256)*256
720 POKE AD,D2 ¥ 256:POKE AD+1,D2 MOD 256:AD=AD+2:NEXT
730 FOR I=0 TO 3:FOR Y=0 TO 15:FOR X=0 TO 3
740 AD=&HC000+I*64+(15-Y)*4+X
750 POKE AD,PEEK(&HC100+I*64+Y*4+X):NEXT:NEXT:NEXT
760 AD=&HC700:FOR I=1 TO &H30
770 X=INT(RND(1)*76):S=INT(RND(1)*4)
780 Y=INT(RND(1)*120)+17
790 D=X+(Y MOD8)*&HB00+(Y¥8)*80
800 POKE AD+2,D¥256:POKE AD+3,D MOD 256
810 POKE AD,S:POKE AD+1,X:AD=AD+4:NEXT
820 AD=&HC7C0:FOR I=0 TO 15
830 IF I MOD2=0 THEN D=&H55 ELSE D=&HAA
840 POKE AD,D:POKE AD+1,D:POKE AD+2,D
850 POKE AD+3,D:AD=AD+4:NEXT
860 FOR K=0 TO 3:FOR I=0 TO 255:AD=&HCC00+K*256+I
870 A=INT(RND(1)*8)+8:B=INT(RND(1)*8)+8:C=INT(RND(1)*10)
880 IF C=0 AND I<159 THEN POKE AD,A*16+B ELSE POKE AD,&H88
890 NEXT:NEXT:RETURN
900 BN=BN+1:FOR I=1 TO L:BL=BL+1:S=0:FOR J=1 TO 4:READ A$
910 FOR K=1 TO 8:D=VAL("&H"+MID$(A$,K*2-1,2))
920 POKE A,D:A=A+1:S=(S+D) AND 255
930 NEXT:NEXT:D=VAL("&H"+RIGHT$(A$,2))
940 IF S<>D THEN PRINT "Error in";BN,BL:END
950 NEXT:RETURN
960 ' DATA
970 DATA 127,10,63,12,63,9,31,14
980 '  DATA
990 '  back
1000 DATA DB6DB6DB36DB6DB6,1DB6DB6D0F6DB6DB,00DB6DB60076DB6D,002DB6DB001B6DB6ED
1010 DATA 0002DB6D0001B6DB,0000EDB600007B6D,000007DB000000B6,0000007F000000017F
1020 DATA 6DB6DB6CDB6DB6D9,B6DB6DB26DB6DB64,DB6DB6C9B6DB6D92,6DB6DB64DB6DB6C9D3
1030 DATA B6DB6D926DB6DB24,DB6DB6C9B6DB6D92,6DB6DB24DB6DB649,B6DB6C926DB6D92522
1040 DATA 9249249324924924,4924924C92492490,2492493049249280,924AA0002494000071
1050 DATA 4928000092500000,248000004A000000,9400000020000000,40000000800000000B5
1060 DATA 6DB6DB49DB6DB692,36DB6D252DB6DA49,1B6DB49206DB6926,05B6B24C036AC49840
1070 DATA 00D583F0002E0000,0018000000000000,0000000000000000,000000000000000008E
1080 ' stage 1
1090 DATA D8888E08D8888E10,D8883E11D8883E11,D8888E12D7888E13,87888813878888818AB
1100 DATA 7588882875888888,8788888887888888,8888888888888888,88387188883871 8AAC
1110 DATA 893B71AA89B888AA,998888A894888838,9588883845888838,55888838558488 38EC
1120 DATA 5575883E55868808,6588F81385888813,8688881388888813,888BF8288888888842
1130 DATA 88888888B8888888,B888F8880884888C,2875883C8885883C,3885F83C388588134B
1140 DATA 8883881388883811,8888381188883811,8888881284888828,95888888458EA88847
1150 DATA 55E4888855758888,5575888855868888,55888888658888C8,868808C487882 8C6E9
1160 DATA 878888C8878888C8,B7408888B7628888,B7888988B7888988,B7888988B788883 8DD
1170 ' stage 2
1180 DATA 888888088888881B,898888109888881 1,8988081198881011,8908111198131111 9D
1190 DATA 8928111198881111,8888121188882811,88408E118812E412,842886 3E858E8838CB
1200 DATA 45E8883855848E38,5575E83855868838,6588880886 8D8813,D88D8813D888882 84C
1210 DATA 8840FF8888628888,8840880888628828,8840888888628888,88408838886288383F
1220 DATA FF408B388862BB38,88888B38FF888B1C,8888081C8888101C,8838111C8888121847
1230 DATA 8888181884882818,8688881888888828,8D8888888D888808,8D4088288851888 82A
1240 DATA 8851888888628808,8888A9138888A913,8488A913858 8A928,4588A98855848888 88
1250 DATA 5545888855558788,5565888855868888,558888 8C6588883C,8688883CD8DD883C05
1260 ' stage 3
1270 DATA 8F0884C88F104588,3811558738115587,8F1255878F186588,8828868888C88B88CB
1280 DATA 88C88B3887C88B08,8788881384888A13,4588891355888A13,5584891355858A282C
1290 DATA 554589385555878C,5555878C55658888,5586883865888838,858B8838B68B8838B8
1300 DATA B78888088888E813,8888E8138888E813,8883E71388F38713,888387288DF3873803
1310 DATA 8D8387388DF08438,3D8175383DF17588,8882458888F85587,8880558738F16588CB
```

★ふと思ったのが，影さんや編さんは年をとらんのだろうか。おいらなんか，酒はいけるし，たばこもいける年になったっつーのに。ベーマガは異次元か!?（埼玉県春日部市・セリカGT-Fourがほしい22才）……【一同：はれ。】

```
1320 DATA 8882858888F88688,888888F88F888888,88888888848888F8,8598888845A8888832
1330 DATA 5598088455A40884,5575088455862886,6588288685882886,868888888488886D
1340 DATA 4588888855878808,65A8891085A83911,86D88E12B8D88E18,BB88882C8B8888CCF8
1350 ' stage 4
1360 DATA 8EE888888FF88888,8EE8888888888888,8888888888888888,8B0884C88B1845CB92
1370 DATA 8B1055C88B1155C4,0B1155C62B1165C8,8812858888288688,888888888D88D8807
1380 DATA 88D88D888888883B,84887338758B733E,7588733F7588733E,75A9733F75A9703EA3
1390 DATA 75A9713F75A97138,8608713888187138,8813718888137188,8813718888137188865
1400 DATA 882886BE8888888F,888888BE8888888F,0884888E1F858808,1F8588132FB68813CD
1410 DATA 8FB888188FB80818,8F88101888381118,8888121888881818,878828188788881EF4
1420 DATA 84C8D82841C8D88E,12C4D8882841B888,88128488882886C8,888888C88888B8C8FE
1430 DATA 3887B8083887B810,3887081138871311,3EE713113FF72811,3EE788123FF788281E
1440 ' my character
1450 DATA 000000036DB6DB6,155000000AA80000,DB6DB6D855520000,2AA8AAA815555504AF
1460 DATA 15556DA2EEEEDB6C,AAAAEEE0AAA20000,5541DD80EEEC0000,00000000000000D7
1470 ' laser/missile
1480 DATA 00FFFF0000FFFF00,38FEFE387EFFFF7E,FFFEFDFC00000000,000000000000000058
1490 ' enemies
1500 DATA 00000AAA00005554,0002AAAA036D5553,36DAAAA0AAA96C00,40029249095B6DB688
1510 DATA 095B6DB640029249,AAA96C0036DAAAA0,036D55530002AAAA,00005554000 0AAA88
1520 DATA 0000006D0036DB49,0025D20000088055,0003E2A800155545,0AAA8AAA542D6B5B06
1530 DATA 542D6B5B0AAA8AAA,001555450003E2A8,000880550035D200,0036DB490000006D16
1540 DATA 0000006D0006DB49,36D5D20000088000,DB63E55500155500,0AAAAAAA542DB6C0DD
1550 DATA 542DB6C00AAAAAAA,00155500DB63E555,0008800036D5D200,0006DB490000006DDD
1560 DATA 02BBBBB800001554,00002AA800015557,555AAA8000096DB0,01549248555B6D55B8
1570 DATA 555B6D5501549248,00096DB0555AAA80,0001555700002AA8,000015540 2BBBB8B8
1580 ' stages
1590 DATA 0200020104020403,0404040506 0D0000,04000401050B0509,060A060B0C0E000095
1600 DATA 0406040706 0A060B,080C080D100F0000,0604060508080809,0C0B100E100F000008
1610 DATA 00000000000C2000,000EE4400C4B84E0,063966AC71E914EE,33B4A69D445C405B28
1620 DATA 68ECA48709B43386,0BE8320E4BC6F1E6,050460700E10B400,0046320000A7000AD
1630 DATA 0000000000A0000,00CC110002265CC0,0C636E384ECD287C,0386FB50457E187C27
1640 DATA BA830AFC0A3BC840,0EB4F6985602744A,150C65D00D840D60,01F30600000100054
1650 ' move patterns
1660 DATA 28FF001001 0138FF,00FF000000000000,28FF001001FF38FF,00FF0000000000000DC
1670 DATA 28FF000400041401,000400043CFF00FF,28FF000400FC1401,000400FC3CFF00FFFC
1680 DATA 10FF0210FFFE10FF,0210FFFE10FF00FF,10FFFE10FF0210FF,FE10FF0210FF00FF94
1690 DATA 20FFFF0800042001,FF50FF00FF000000,20FF040800FC2001,0450FF00FF00000032
1700 DATA 14FF0005010214FF,0005010232FF00FF,28FF0014FFFE28FF,0014FFFE28FF00FFFC
1710 DATA 10FF0428FF0010FF,FC10FF00FF000000,10FFFC28FF0010FF,0410FF00FF000000A6
1720 DATA 28FF0005FF040A01,0005FFFC28FF00FF,28FF0005FFFC0A01,0005FF0428FF00FFC0
1730 DATA 14FE001000000A02,001000001EFE00FF,20FE0040010020FE,0040010050FF00FF65
1740 ' program
1750 DATA C6A01F9BB6A0140F,045FCEC80033CBDF,0C4B484848CEC4A0,33C6DF05BDB13C97EB
1760 DATA 29C64CF7FFE0BDB5,21CC013FD7159E00,CEC200BDB42CC603,3404BDB461D60FC1E0
1770 DATA 40261E0F0F6AE4A6,E48101260BDE0C33,C90400DF0C4D26E2,86049704BDB56D2078
1780 DATA 327DFFC82A048602,97108D418D3F8EA0,09CE401EC603A684,4444444448A30A7C0F4
1790 DATA A680840F8A30A7C0,5A26EB8630A7C496,1027A7BDB541C644,F7FFE07DFFC82BFBD7
1800 DATA 35847DA01826FB86,32B7A018398DF3BD,B3C68D1DBDB178BD,B30ABDB1D7BDB2A78A
1810 DATA BDB30ABDB2A7BDB3,0ABDB38E390F0320,320D2926F80D0326,2AC610D703CEA10078
1820 DATA 34446D4227093544,33445A26F32014DC,00C30408EDC4CC01,00ED428EB76EBDB167
1830 DATA B1351486FF9729DC,000D232602C0040D,2526014A0D262602,CB040D2726014C8D38
1840 DATA 251F019C00270B34,109E008601BDB447,35109F008601CEC2,00BDB42CCCFFFF972D
1850 DATA 23DD259727395D2A,015FC1702302C670,4D2A014F91152302,961539B7FE21BDB44C
1860 DATA 1BC6103404EC8426,0CEC022608ECA130,8B6AE426F0350439,86029E008DDD2608C3
1870 DATA 86049E008DD52728,0A028EB77D8D22D6,028E43703A8620A7,840D022613860197E0
1880 DATA 108EB7618D0B9E00,8601CEC400BDB42C,39EC812B08B7FFE5,F7FFE420F4391F015D
1890 DATA BDB41BCC0204B7FE,2134046FB4ECA130,8B6AE426F63584C6,10CEA3003404AEC4BB
1900 DATA 2B5534408601BDB4,47EEE4AEC13342A6,C02B4D4D27F76A5F,1F10EB412A015FC1A1
1910 DATA 6F2302C66FABC42B,37814C2302B64C1F,0134108604BDB15B,262E3510EEE4AFC4F3
1920 DATA E64286403DCEC200,33CB86013410BDB4,2C35108D2A354033,C8206AE426A035847A
1930 DATA 354086FFA7C420EF,351020E79607BBFF,E09707DC00E369D3,075AD807DD07398D7A
1940 DATA EB9411270139CEA1,30C6206D42270633,445A26F73986FFA7,421F104ACB04EDC4E0
```

```
1950 DATA 33439100250A2704,C6052006C6032002,C60134048DB68407,810525046FC43584A5
1960 DATA ABE08005A7C439C6,30CEA10034446D42,2608354433445A26,F339ECC4BDB1BEEED4
1970 DATA 61ECC4AB422B3F81,4C273BEB432B37C1,7C2433EDC4AEC4BD,B41BC6043404F7FE61
1980 DATA 216D84261FECA130,8B6AE426F4AEC4A6,424048489B04CEC4,8433C68601BDB401D8
1990 DATA 350420AE35046F42,20A8CEA300CC020F,B7FE2134446DC42A,09354433CB205A26CD
2000 DATA F239AEC4BDB41BC6,103404EC84432717,532714EC0243270F,53270CECA1308B6A55
2010 DATA E426EB354620D4EE,626A432704354620,CAA6429B0B19970B,960A89001 9970A96B0
2020 DATA 098900199709AEC4,86FFA7C48D0A8EB7,61BDB1B1354620A3,CEA200C6106D422763
2030 DATA 0633435A26F739AF,C4860AA74239CEA2,00C61034446D4226,08354433435A26F34E
2040 DATA 39AEC4A6425F4456,54CEC40033C58601,BDB42C35446A4226,E234448601AEC4BDE9
2050 DATA B447354420D5C630,3404CEC700108EC4,908601B7FE21AE42,A68484FCA784ECC0EC
2060 DATA EBA6A6A63086E7C0,2C09E65FCB4CE75F,30884CAFC1A6848A,03A7846AE426D735E7
2070 DATA 848D18CC0204B7FE,213404D60FA6C0A7,84ECA1308B6AE426,F235841F108EC50068
2080 DATA 583A31890100AE84,4A308639B7FE218D,EAC6103404ECC1ED,84ECC1ED02ECA1308A
2090 DATA 8B6AE426F03584B7,FE218DCFC6103404,CC0000ED84ED02EC,A1308B6AE426F135F6
2100 DATA 840A0E2614860497,0E0C0FD60FDE0C58,584F33CB8E4C008D,29CC0480B7FE218E30
2110 DATA C500EE81860B3416,373E335F363E3348,6AE426F4ECC4ED5F,35165A26E5C6A01F9E
2120 DATA 9B39C604A6C03446,840F8D1235024444,44448D0A35445A26,EB8604970E39810863
2130 DATA 2415C6403DCEC000,33CB86043410BDB4,2C35103088103934,128604BDB447351288
2140 DATA 800827EFCEA300C6,1034046DC42A2634,10AFC1A7C09E054A,48EC86A7C0585858CF
2150 DATA 588EBF003AC610A6,80A7C05A26F93510,30881035B433CB20,6AE426CF30881035DC
2160 DATA 841A50BEEEF29F12,8EB555BFEEF2BEEE,EF9F198EB561BFEE,EF8601B7FFD41CAFE3
2170 DATA 391A509E12BFEEF2,9E19BFEEEF8603B7,FFD41CAF39F6FFE0,2A068E9FA23A6F845D
2180 DATA 3B7DFFCA7DA01827,037AA0183B961797,11C63F3404DC004A,BDB11FBDB2A7BDB318
2190 DATA C6BDB2A7BDB0A28E,1000301F26FC3504,5A26E0CEC240B6A0,14C6403D33CBC610E4
2200 DATA 8EA5003404ECC1ED,81ECC1ED816F8035,045A26EF8EA500C6,103404C604340430AB
2210 DATA 03A6845F4456AA84,EA01ED84301F6AE4,26EF350630065A26,E0CC0421B7FE21CEC8
2220 DATA A5003404C6103404,8E4E08BDB41B6844,694369426 94169C4,561DC6073406A6E439
2230 DATA A784ECA1308B6A61,26F4350633456AE4,26DC33C8B03476BD,B3C6BDB2A7BDB479E6
2240 DATA BDB2A7BDB0A28604,B7FE21357635065A,26B0C6043404BDB4,79BDB3C6BDB0A23501
2250 DATA 045A26F08E3038CE,C7C08601BDB42C86,1F97158E2818C61C,3414BDB25F35143073
2260 DATA 035A26F4BDB0D1BD,B178BDB2A7BDB68B,BDB3C6BDB2A7BDB6,8BBDB0A27DFFC82A76
2270 DATA 04860297100D1027,CA20338E2938BDB4,1BCC020FB7FE2134,046D84260AECA130D8
2280 DATA 8B6AE426F4358435,048EB761BDB1B10A,16260A860397108E,B77DBDB1B1398D06D7
2290 DATA 8607B7FE2039BE30,388601BDB447CC84,06FDFE208D058680,B7FE20CC3F01DD1BB2
2300 DATA 0F1D0F21D61CD71E,8601971F585AD720,DC1D40508D35DC1D,408D30DC1D508D2B6B
2310 DATA DC1D8D270C1D9621,9B1F97210C1F0C1F,9120250A90209721,0A1E0A200A20961DCC
2320 DATA 911E23CC0C1C0A1B,26B63934068D0435,061E8947578B192B,2781252223CB0AC1C2
2330 DATA 02251DC111221934,0286503D1F013504,583ACC08FFE784E7,0130890B004A26F5D1
2340 DATA 390612081F0B100C,070D090707FF0035,010108150B3F0C0A,0D010738FF0650092B
2350 DATA 130B3C0C070D0307,07FFFF0059756B69,20536169746F2020,B8DAD6DDC9B5C40012
```

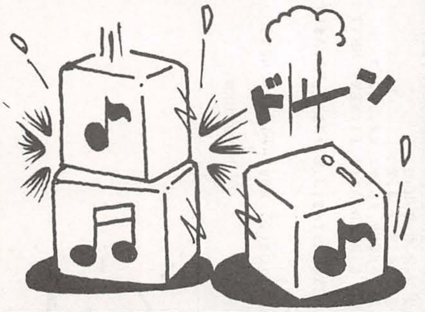
評…右側はワシか？(Dr.D)



by 耳・ハム・心

★ベーマガは，ラジオの製作の付録だったころから知ってましたが，ハガキをだすのははじめてです。あれから7年もたつのか……。(岩手県宮古市・古館慶樹18才)……【編：時のたつのは早い。創刊100号も近い。】

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用



ハヤリのテトリスもどきX1にも登場

TAKARIS(タカリス)

高野　真樹

◆ルール

上から落ちてくるブロックを上まで積みあがらないように消していく。ブロックの消しかたは2とおりある。

一つは，上から落ちてくるブロックと，その落下点のブロックの色が同じとき，その二つのブロックは消える。もう一つは横1列に同じ色だけが6個並ぶと，その列は消され，上の列のブロックがつめられていく。

最上部までブロックが積みあげられ，ブロックが落とせなくなると，ゲーム・オーバー。

◆遊びかた

プログラムをRUNすると，まず，レベルを聞いてくるので，0～15で入力してくれ。レベルはゲーム開始時のブロックの落下スピードだ。レベルを入力すると，すぐにゲームがはじまる。

テンキーの[4][6]，またはジョイスティックで落下中のブロックは左右に動く。ゲーム・オーバーになると，もう一度ゲームをするか聞いてくるので，やるのなら[Y]を入力してくれ。

◆得　点

一度に消すブロックが多いほど，点は高い。一度に，2個消すと1点，4個消すと5点，6個消すと10点，12個消すと50点。

また，ブロックの落下スピードは20点ごとにあがる。

◆プログラム

オール・ベーシック。マシン語は知らない。スピードは十分ある。これはゲームが単純なだけだ。ブロックは3種類あるが工夫(くふう)すれば，これらの処理は一つにまとめられるかもしれない。

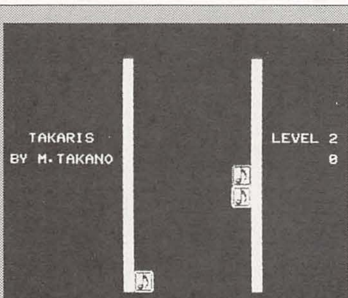
《第1表》主な変数

変数	内容
x, y	ブロックの座標
B(,)	どこにどの色のブロックがあるか
KB	ブロックの種類。1が1個だけのブロック，2が縦に2個連なったブロック，3が横に2個連なったブロックだ
S	ブロックの落下スピード
L, U, D	ブロックが横1列1色になったか調べる
P	得点

■プログラム中の↑，↓，←，→のだしかた■

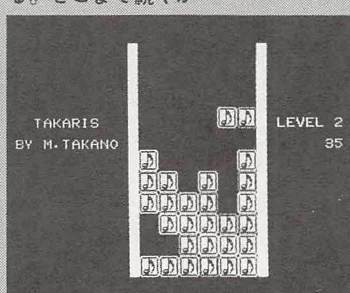
POKE &H01A2, &HB7↵とダイレクトで打ち込んだあと，[ESC]キーを1回押すごとに，矢印と同じ方向のカーソル・キーを押すと，でます。

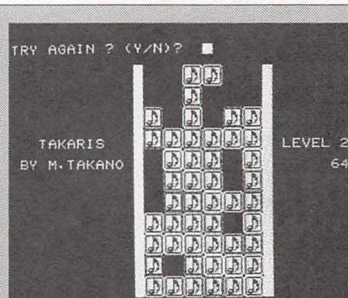
★　　★



▲《写真1》レベルを入力するとゲーム・スタート。上からブロックが落ちてくる

▼《写真2》落下点と同じ色のとき，二つのブロックは消える。どこまで続くか

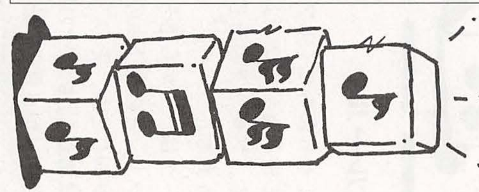




▲《写真3》こんなにブロックが積まれちゃった。こうなるとゲーム・オーバー

★うおおー！高校に入ったらパソコンを買ってもらえるんだ。これで心ゆくまでベーマガを楽しめるってもんだね。ねえ，影さん。(香川県高松市・川田誠司15才)……【影：私はパソコン持ってなくても楽しんでるぞ。】

```
10 INIT:DEFINT A-Z:CLICK OFF:DIM A$(4,4),B(6,12)
20 GOSUB 990
30 CLS:WIDTH 40
40 LOCATE 3,9:PRINT"TAKARIS":LOCATE 1,11:PRINT"BY M.TAKANO"
50 LOCATE 28,9:INPUT"LEVEL ",LE:IF 0>LE OR LE>15 THEN 30
60 LINE(13,2)-(13,23),"■":LINE(26,2)-(26,23),"■"
70 P=0:S=0:FOR I=0 TO 5:FOR J=0 TO 12:B(I,J)=0:NEXT J,I
80 FOR I=0 TO 5:B(I,12)=10:NEXT
90 X=2:Y=1:C(0)=INT(RND*7)+1:KB=INT(RND*3)+1
100 IF KB>1 THEN C(1)=INT(RND*7)+1:IF C(0)=C(1) THEN 100
110 IF B(2,1)>0 THEN 890
120 LOCATE 31,11:CGEN:PRINTUSING"####";P:CGEN1
130 S=LE+INT(P/20)
140 '■■■■メイン■■■■
150 FOR I=S TO 15
160 A=STICK(0)+STICK(1)
170 VX=(A=4 AND X>0)-(A=6 AND X<5+(KB=3))
180 ON KB GOSUB 220,430,690:NEXT
190 ON KB GOSUB 260,480,740:GOTO 150
200 '■■■■ブロック■■■■
210 '■■■サユウ
220 IF B(X+VX,Y)>0 THEN VX=0:RETURN
230 LOCATE X*2+14,Y*2:PRINT C$(0):B(X,Y)=0:X=X+VX
240 LOCATE X*2+14,Y*2:PRINT C$(C(0)):B(X,Y)=C(0):RETURN
250 '■■■シタ
260 IF B(X,Y+1)=0 THEN VX=0:ELSE 290
270 LOCATE X*2+14,Y*2:PRINT C$(0):B(X,Y)=0
280 Y=Y+1:GOSUB 240:RETURN
290 IF B(X,Y)=B(X,Y+1) THEN RETURN 330
300 L=0:FOR I=0 TO 4:L=L-(B(I,Y)=B(I+1,Y)):NEXT
310 IF L=5 THEN RETURN 360:ELSE RETURN 90
320 '■■■POINT 1
330 LOCATE X*2+14,Y*2:PRINT C$(8)
340 B(X,Y)=0:B(X,Y+1)=0:P=P+1:GOTO 90
350 '■■■POINT 10
360 LOCATE 14,Y*2:PRINT C$(10)
370 FOR I=0 TO 5
380 B(I,Y)=B(I,Y-1):M=M+B(I,Y):LOCATE I*2+14,Y*2-2:PRINT C$(0)
390 LOCATE I*2+14,Y*2:PRINT C$(B(I,Y)):NEXT
400 IF M>0 THEN M=0:Y=Y-1:GOTO 360:ELSE P=P+10:GOTO 90
410 '■■■■タテ ブロック■■■■
420 '■■■サユウ
430 IF B(X+VX,Y)+B(X+VX,Y+1)>0 THEN VX=0:RETURN
440 LOCATE X*2+14,Y*2:PRINT C$(8):B(X,Y)=0:B(X,Y+1)=0:X=X+VX
450 LOCATE X*2+14,Y*2:PRINT C$(C(0)):B(X,Y)=C(0)
460 LOCATE X*2+14,Y*2+2:PRINT C$(C(1)):B(X,Y+1)=C(1):RETURN
470 '■■■シタ
480 IF B(X,Y+2)=0 THEN VX=0:ELSE 510
490 LOCATE X*2+14,Y*2:PRINT C$(8):B(X,Y)=0:B(X,Y+1)=0
500 Y=Y+1:GOSUB 450:RETURN
510 IF B(X,Y+1)=B(X,Y+2) THEN RETURN 580
520 U=0:D=0:FOR I=0 TO 4:U=U-(B(I,Y)=B(I+1,Y))
530 D=D-(B(I,Y+1)=B(I+1,Y+1)):NEXT
540 IF U+D=10 THEN RETURN 610
550 IF U=5 THEN RETURN 360
560 IF D=5 THEN Y=Y+1:RETURN 360:ELSE RETURN 90
570 '■■■POINT 1
580 LOCATE X*2+14,Y*2+2:PRINT C$(8):B(X,Y+1)=0:B(X,Y+2)=0
590 P=P+1:KB=1:GOTO 120
600 '■■■POINT 50
610 LOCATE 14,Y*2:PRINT C$(10)
620 LOCATE 14,Y*2+2:PRINT C$(10)
630 FOR I=0 TO 5
640 B(I,Y+1)=B(I,Y-1):M=M+B(I,Y):LOCATE I*2+14,Y*2-4:PRINT C$(0)
650 LOCATE I*2+14,Y*2+2:PRINT C$(B(I,Y+1)):NEXT
660 IF M>0 THEN M=0:Y=Y-1:GOTO 630:ELSE P=P+50:GOTO 90
670 '■■■■ヨコ ブロック■■■■
680 '■■■サユウ
690 IF B(X+VX-(VX=1),Y)>0 THEN VX=0:RETURN
700 LOCATE X*2+14,Y*2:PRINT C$(9):B(X,Y)=0:B(X+1,Y)=0:X=X+VX
710 LOCATE X*2+14,Y*2:PRINT C$(C(0)):B(X,Y)=C(0)
720 LOCATE X*2+16,Y*2:PRINT C$(C(1)):B(X+1,Y)=C(1):RETURN
730 '■■■シタ
740 IF B(X,Y+1)+B(X+1,Y+1)=0 THEN VX=0:ELSE 770
750 LOCATE X*2+14,Y*2:PRINT C$(9):B(X,Y)=0:B(X+1,Y)=0
760 Y=Y+1:GOSUB 710:RETURN
770 IF B(X,Y)=B(X,Y+1) AND B(X+1,Y)=B(X+1,Y+1) THEN RETURN 850
780 IF B(X,Y)=B(X,Y+1) THEN RETURN 810
790 IF B(X+1,Y)=B(X+1,Y+1) THEN RETURN 830:ELSE RETURN 90
800 '■■■POINT 1 & 5
810 LOCATE X*2+14,Y*2:PRINT C$(8):B(X,Y)=0:B(X,Y+1)=0
820 C(0)=C(1):X=X+1:KB=1:P=P+1:GOTO 120
830 LOCATE X*2+16,Y*2:PRINT C$(8):B(X+1,Y)=0:B(X+1,Y+1)=0
840 KB=1:P=P+1:GOTO 120
850 LOCATE X*2+14,Y*2:PRINT C$(8):B(X,Y)=0:B(X,Y+1)=0
860 LOCATE X*2+16,Y*2:PRINT C$(8):B(X+1,Y)=0:B(X+1,Y+1)=0
870 P=P+5:GOTO 90
880 '■■■■GAME OVER■■■■
890 LOCATE 0,0:CGEN:INPUT"TRY AGAIN ? (Y/N)";T$:IF T$="Y" THEN 30:ELSE END
900 '■■■■データ & キャラクタ■■■■
910 '■■■1234567890123456,1234567890123456,1234567890123456,1234567890123456
920 DATA 00003E3E3E3E3E3E,0000FC3C1C1CCCCC,3E3E302C20310000,ECECCCDCBCFC0000
930 DATA 7FC0BEBEBEBEBEBE,FE03FD3D1D1DCDCD,BEBEB0ACA0B1C07F,EDEDCDDDBDFD03FE
940 DATA 0000060E0E0E0E0E,00000C0C04040000,0E0E000400000000,202000040C7C0000
950 DATA 7FC0868E8E8E8E8E,FE030D0D05050101,8E8E80848080C07F,212101050D7D03FE
960 '■■■B-R-G B-R-G B-R-G B-R-G B-R-G B-R-G B-R-G
970 DATA 2,3,1,1,4,1,2,4,1,1,3,2,2,3,2,1,4,2,2,4,2
980 DATA " "," ",アイ,ウエ,オカ,キク,ケコ,サシ,スセ,ソタ,チツ,テト,ナニ,ヌネ,ノハ,ヒフ
990 RESTORE 920:FOR I=1 TO 4:FOR J=0 TO 3:READ A$(J,I):NEXT:NEXT
1000 RESTORE 970:FOR I=1 TO 7:READ B,R,G
1010 FOR J=0 TO 3:DEFCHR$(173+4*I+J)=HEXCHR$(A$(J,B)+A$(J,R)+A$(J,G))
1020 NEXT:NEXT
1030 DEFCHR$(32)=HEXCHR$(STRING$(48,"0"))
1040 RESTORE 980:FOR I=0 TO 7:READ A$,B$:C$(I)=A$+"←←↓"+B$:NEXT
1050 C$(8)="  ←←↓  ←←↓  ←←↓  ":C$(9)="   ←←←←↓    "
1060 C$(10)="         ←←←←←←←←←←←←↓          ":RETURN
```



★絶対おもしろくないよ。うそじゃないって。では,「ガチョーン」……ほらね,おもしろくないでしょ。(千葉県柏市・ぷれすりー15才)……【影:はらひれほれ。編:あらら。つぐ美:十分おもしろかったわよ。】

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用



2人でも遊べる戦車のバトルゲームだ

マチュピチュWARS（ウォーズ）

高見沢雄一郎

⊙STORY

マチュピチュ王国で，戦争だあっ！

⊙内　容

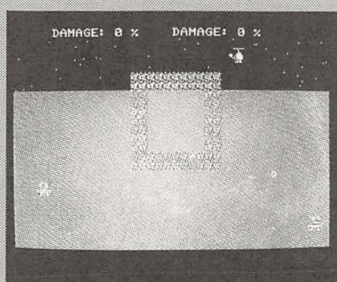
戦車を操作し，敵戦車の弾や，ヘリの落とす爆弾をよけながら，敵戦車をやっつけるという，いたってシンプルなゲームです。

戦車の移動はテンキーで行ない，ミサイル発射はスペース・キーです。なお，ミサイルの飛距離はスペース・キーを押した長さに比例します。

先に相手にダメージを100％与えたほうが勝ちです。２人用の場合１人用と２人用モードがあります。いちおうプレイヤー２はジョイスティックを使ってください。



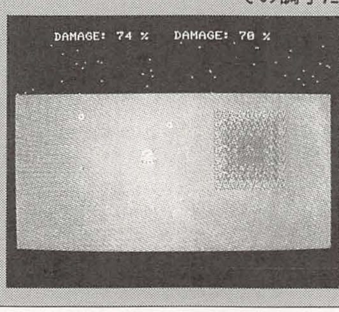
▲《写真１》タイトル名のフェード・イン／アウトに注目



▼《写真３》上空をヘリが飛んでいく。爆弾を落としていくんだ



▲《写真２》とにかく敵戦車にダメージを与えればよいのだ



▼《写真４》ズガガガガーン。弾が命中！よしその調子だ

マチュピチュWARSのプログラム・リスト

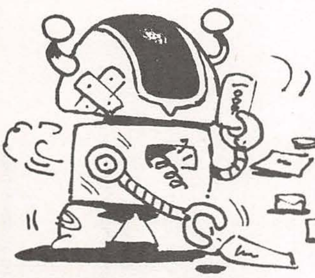
```
10 '---------------------------------------- ﾏﾁｭﾋﾟﾁｭWARS
20 CLEAR &HE000:WIDTH 40:INIT:CLS 4
30 CONSOLE0,25:CLICK OFF:DEFINT A-Z:GOSUB 780:GOSUB 1210:SCREEN
40 FOR I=48 TO 49:DEFCHR$(I)=STRING$(24,CHR$(0)):NEXT I:FOR I=1 TO 50
50 M=INT(RND(1)*320):N=INT(RND(1)*48)+8:PSET (M,N,INT(RND(1)*6)+2):NEXT
60 LINE (0,56)-(319,199),PSET,1,BF
70 '---------------------------------------- ﾍﾝｽｳｾｯﾃｲ
80 C(1)=2:C(2)=3:C(3)=6:C(4)=7:D(1)=0:D(2)=0:GOSUB 610:CLS:PALET 1,4
90 DEFCHR$(32)=STRING$(24,CHR$(0))
100 MEM$(&HEF00,255)=STRING$(255,CHR$(0)):POKE &HEE0E,0
110 CGEN 1:CLS:CO=0:HX=0:HY=0:HV=0:A$=CHR$(31,29,29)
120 FOR I=0 TO 23:LOCATE 0,I:PRINT " ";:NEXT I:GOSUB 520
130 S$=" "+A$+" ":HR$="LM"+A$+"NO":BM$="TU"+A$+"VW"
140 POKE &HEE03,0,0,0,0,1,20,37,20,0,0
150 '---------------------------------------- ﾒｲﾝﾙｰﾁﾝ
160 IF PL=2 THEN S1=STICK(1):S2=STRIG(1) ELSE GOSUB 310
170 POKE &HEE03,STICK(0),-STRIG(0),S1,-S2
180 CALL &HE000:CALL &HE0F0:CALL &HE32A:CALL &HE000:CALL &HE32A:VA=0
190 IF BMV<>0 THEN LOCATE BMX,BMY:PRINT S$:BMY=BMY+1:LOCATE BMX,BMY:PRINT BM$:IF
```


★我が愛しのつぐ美姫が影さん化しつつあるのは残念に思います。どうにかしてね，つぐ美姫。（長野県諏訪市・最後のP.f15才）……【つぐ美：姫だなんて，照れちゃうわ。くははは。編：わざとそういう笑いを……。】

```
    BMY=BMZ GOSUB 390
200 A$=SCRN$(PEEK(&HEE07),PEEK(&HEE08),2)+SCRN$(PEEK(&HEE07),PEEK(&HEE08)+1,2)
210 IF INSTR(A$,"K")<>0 THEN 440
220 A$=SCRN$(PEEK(&HEE09),PEEK(&HEE0A),2)+SCRN$(PEEK(&HEE09),PEEK(&HEE0A)+1,2)
230 IF INSTR(A$,"K")<>0 THEN 460
240 CALL &HE38B:IF VA=1 GOSUB 410
250 IF INT(RND(1)*100)=1 AND HV=0 THEN HV=1:HX=0:HY=2:BBB=INT(RND(1)*20)+10
    POKE &HEE0E,1
260 IF HV<>0 THEN LOCATE HX,HY:PRINT S$:HX=HX+1:IF HX=38 THEN HV=0:SOUND 8,0:
    SOUND 9,0:SOUND 10,0:POKE &HEE0E,0 ELSE LOCATE HX,HY:PRINT HR$
270 CALL &HE44D
280 IF HX=BBB AND BMV=0 AND HV=1 THEN BMV=1:BMX=HX:BMY=HY:BMZ=INT(RND(1)*13+9)
290 P=INT(RND(1)*3):PALET INT(RND(1)*6)+2,P+6+(P=2)*8:GOTO 160
300 '--------------------------------------- ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰｲﾄﾞｳ
310 CO=CO+1:IF CO=6 THEN CO=0
320 R=INT(RND(1)*2)+1:S=INT(RND(1)*4)
330 IF CO=0 THEN S1=-(R=1)*8-(R=2)*2
340 IF CO=1 THEN S1=-(R=1)*4-(R=2)*6
350 IF S=2 THEN S2=0 ELSE S2=-1
360 IF BMV=1 THEN Q1=(BMX>PEEK(&HEE09)):S1=-Q1*4+(Q1+1)*6
370 RETURN
380 '--------------------------------------- ﾊﾞｸﾊﾂ
390 O=INT(RND(1)*5)+3:FOR I=0 TO O:LINE (BMX-I,BMY-I)-(BMX+I,BMY+I),"K",7,B
400 GOSUB 420:NEXT:BMV=0:VA=1:RETURN
410 FOR I=0 TO O:LINE (BMX-I,BMY-I)-(BMX+I,BMY+I)," ",7,B:NEXT:RETURN
420 RESTORE 430:FOR J=6 TO 13:READ A:SOUND J,A:NEXT J:RETURN
430 DATA 30,7,16,16,16,0,30,9
440 X=PEEK(&HEE07):Y=PEEK(&HEE08):GOSUB 480:D(1)=D(1)+T-T*(PL=1):GOSUB 520
450 IF D(1)>99 THEN 550 ELSE 220
460 X=PEEK(&HEE09):Y=PEEK(&HEE0A):GOSUB 480:D(2)=D(2)+T:GOSUB 520
470 IF D(2)>99 THEN 550 ELSE 240
480 FOR I=0 TO 15:COLOR C(INT(RND(1)*4)+1):IF I MOD 3=1 GOSUB 420
490 LINE (X-I,Y-I)-(X+I,Y+I),"K",,B:NEXT I:COLOR 7
500 FOR I=15 TO 0 STEP -1:LINE (X-I,Y-I)-(X+I,Y+I)," ",7,B:NEXT I:COLOR 7
510 T=INT(RND(1)*5)+5
520 CGEN 0:LOCATE 5,0:PRINT "DAMAGE:";D(1);"%";TAB(20);"DAMAGE:";D(2);"%"
530 CGEN 1:RETURN
540 '--------------------------------------- ｹﾞｰﾑｵｰﾊﾞｰ
550 CGEN 0:LOCATE 15,10:PRINT "GAME OVER":D=D(1)-D(2):W=-(D<0)-(D>0)*2
560 P$(1)="PLAYER1":P$(2)="PLAYER2":IF PL=1 THEN P$(2)="COMPUTER"
570 LOCATE 14,12:PRINT P$(W);" WIN!":IF NOT (W=2 AND PL=1) THEN LOCATE 15,14:
    PRINT "SCORE=";ABS(D)*10
580 LOCATE 14,20:PRINT "PUSH 'S' KEY!":FOR I=8 TO 10:SOUND I,0:NEXT I
590 IF INKEY$(0)<>"S" AND INKEY$(0)<>"s" THEN 590 ELSE CLS:CLR:GOTO 80
600 '--------------------------------------- ﾀｲﾄﾙﾌﾟﾘﾝﾄ
610 SCREEN:CGEN 1:RESTORE 610:FOR I=1 TO 12:READ A$:FOR J=1 TO 10:COLOR 4
620 B$=MID$(A$,J,1):B=VAL("&H"+B$)+256:B$=RIGHT$(BIN$(B),4)
630 LOCATE J*4-4,I+1:PRINT B$:NEXT J,I
640 FOR I=1 TO 9:READ A$:A$=A$+A$:P$(I)=HEXCHR$(A$+A$+A$):NEXT I:COLOR 5
650 CGEN 0:LOCATE 15,17:PRINT "VS COMPUTER":LOCATE 15,19:PRINT "VS MAN":COLOR 7
660 A=1:B=1:PL=1:LOCATE 13,17:PRINT ">"
670 A=A+B:IF A=1 OR A=9 THEN B=-B
680 DEFCHR$(49)=P$(A):K=STICK(0)
690 Q=(K=8)*(PL=2)+(K=2)*(PL=1)*2
700 IF Q<>0 THEN LOCATE 13,PL*2+15:PRINT " ":PL=Q:LOCATE 13,Q*2+15:PRINT ">"
710 IF INKEY$(0)<>CHR$(13) AND INKEY$(0)<>" " THEN 670 ELSE RETURN
720 RETURN
730 DATA 8BBAABAEAA,DAAAAAAAAA,ABA3ABA8EA,8AAAAA2AAA,8ABABA2EAE,0000000000
740 DATA 0000000000,0089CF3E00,008A28A000,00ABEFBE00,00DA290200,008A28BE00
750 DATA 00000000,00440011,00550055,22558855,55AA55AA,DDAA77AA,FFAAFFAA
760 DATA FFBBFFEE,FFFFFFFF
770 '--------------------------------------- ﾏｼﾝｺﾞﾖﾐｺﾐ
780 AD=&HE000:L=840:RESTORE780:CLS:LOCATE 14,10:PRINT "PLEASE WAIT"
790 READ A$,B$:IF A$="END" THEN RETURN
800 MEM$(AD,32)=HEXCHR$(A$):CS=0
810 FOR I=1 TO 64 STEP 2:CS=CS+VAL("&H"+MID$(A$,I,2)):NEXT I
820 IF CS=VAL("&H"+B$) THEN AD=AD+32:L=L+10:GOTO 790
830 PRINT "ERROR IN";L:BEEP
840 DATA 2100EF2200EE3E013202EEDD2A00EEDD7E00FE00202E0108002A00EE092200EE,0A57
850 DATA 3A02EE3C3202EEFE15C20BE0C9E52600292929E52929C109C148060009010030,0AE1
860 DATA 094D44C9DD6602DD6E01CD2DE03E20ED79DD6602DD6E07CD2DE03E20ED79DD7E,0F22
870 DATA 0647DD7E0280DD7702FE002806FE2728021807AFDD7700C316E0DD7E03FE0128,0C5B
880 DATA 27DD7E013CDD7701DD7E0747DD7E053CDD7705DD7E01B82036AFDD77053E03DD,0D42
890 DATA 7703AFDD77001827DD7E013DDD7701FE0120053E02DD7701DD7E0447DD7E053C,0BA5
900 DATA DD7705B82009AFDD77053E02DD7703DD6E01DD6602CD2DE03E41ED79DD6E01DD,0E52
910 DATA 6602DD7E076FCD2DE03E42ED79C316E03A03EEFE002002181D3A07EE673A08EE,0CF8
920 DATA 6FCD2DE03E20ED7903ED7921270009E5C1ED7903ED793A03EEFE04CC49E13A03,0E9C
930 DATA EEFE06CC59E13A03EEFE08CC69E13A03EEFE02CC79E13A04EEFE00C489E13A04,1126
940 DATA EEFE00CC99E1C3EDE13A07EE3D3207EEFE00C03E013207EEC93A07EE3C3207EE,0FD5
950 DATA FE14C03E133207EEC93A08EE3D3208EEFE07C03E083208EEC93A08EE3C3208EE,0D38
960 DATA FE17C03E163208EEC93A0BEE3C320BEEFE0DC03E0C320BEEC93A0BEEFE00C83A,0DF0
970 DATA 0EEEFE012803CD1FE43A0DEE8787876F26000100EF093601233A08EE77233A07,0AB3
980 DATA EE77233601233A0BEE06058077233600233601233A08EE3C773E00320BEE3A0D,0880
990 DATA EE3C320DEEFE14C0AF320DEEC93A05EEFE002002181D3A09EE673A0AEE6FCD2D,0D83
1000 DATA E03E20ED7903ED7921270009E5C1ED7903ED793A05EEFE04CC86E23A05EEFE06,0F67
1010 DATA CC96E23A05EEFE08CCA6E23A05EEFE02CCB6E23A06EEFE00C4C6E23A06EEFE00,1220
1020 DATA CCD6E23A07EE673A08EE6FCD2DE03E43ED79033CED7921270009444D3CED7903,0DA6
1030 DATA 3CED793A09EE673A0AEE6FCD2DE03E47ED79033CED7921270009444D3CED793C,0D05
1040 DATA 03ED79C32AE33A09EE3D3209EEFE14C03E153209EEC93A09EE3C3209EEFE26C0,0E61
1050 DATA 3E253209EEC93A0AEE3D320AEEFE07C03E08320AEEC93A0AEE3C320AEEFE17C0,0D59
1060 DATA 3E16320AEEC93A0CEE3C320CEEFE0DC03E0C320CEEC93A0CEEFE00C83A0EEEFE,0E1B
1070 DATA 012803CD27E43A0DEE8787876F26000100EF093601233A0AEE77233A09EE7723,0A4D
1080 DATA 3601233A0CEE060580772336002336FF233A0AEE3C773E00320CEE3A0DEE3C32,0956
1090 DATA 0DEEFE14C0AF320DEEC92103EF2200EE3E013202EE2A00EE7EFE03CC54E32A00,0DBA
1100 DATA EE010800092200EE3A02EE3C3202EEFE1520E2C92A00EE2B7E472B7E4F602569,0B64
1110 DATA 2DCD2DE03E4BED7903ED7903ED7921260009444DED7903ED7903ED7921260009,0C31
1120 DATA 444DED7903ED7903ED79C92103EF2200EE3E013202EE2A00EE7EFE03CCB6E32A,0E3C
1130 DATA 00EE010800092200EE3A02EE3C3202EEFE15C296E3C92B7E472B7E4F6069252D,0BB2
1140 DATA CD2DE03E20ED7903ED7903ED7921260009444DED7903ED7903ED7921260009 44,0C1D
1150 DATA 4DED7903ED7903ED792A00EEAF77C90000000000000000003F0000000000000614,07E5
1160 DATA 0710101000140906 0A0710101000140900000500000000006261010000 0010A21,0135
1170 DATA FEE37E57231812 2107E4C322E42110E4C322E421EFE3C322E401001C7AED7901,0E70
1180 DATA 001B7EED7914237AFE0E20EDC93A0EEEFE00C818D83030303937420D0A3A3130,0B72
1190 DATA END,END
1200 '--------------------------------------- PCGﾃﾞｰﾀﾖﾐｺﾐ
1210 RESTORE 1230
1220 FOR I=65 TO 87:READ A$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(A$):NEXT I:RETURN
1230 DATA 00001C2222221C0000001C2222221C0000001C2222221C00
1240 DATA 0000001C1C1C000000000000000000000000000000000000
1250 DATA 000000000000000000000000F1C38301000000000F1F3F3F1F
1260 DATA 00102448F0604000000000080606060E00000008060E0E0E0
1270 DATA 0F00807FDF89593F0003BF007F7F3F0000FFFF005F091900
1280 DATA C00000FEF62234F800C01802FCFCF80000FCFE02F4203000
1290 DATA 000824120F0602000000001060606070000000106070707
1300 DATA 0000000000000000000000F0381C0C08000000F0F8FCFCF8
1310 DATA 0300007F6F442C1F000318403F3F1F00003F7F402F040C00
1320 DATA F00001FEFB919AFC00C0FD00FEFEFC0000FFFF00FA909800
1330 DATA 600882448020019076AFFFFEFDFE5FD502022810445804 00
1340 DATA 00000F000000004000000F000000016300000000000000040
1350 DATA 0000BE4040000307800 00BE4040E0C080000000000000003078
1360 DATA E040000000000300F77F7F1F07000300E04000000000000300
1370 DATA FCFCFCFC0090F8000000000F890F800FCFCFCFC0090F800
1380 DATA 000000000000000000000000000000000000000000000000
1390 DATA 000000000000000000000000000000000000000000000000
1400 DATA 000000000000000000000000000000000000000000000000
1410 DATA 000000000000000000000000000000000000000000000000
1420 DATA 000000000000E1F0000000000000000C00000000000000000C
1430 DATA 00000000000000000000000000000708800000000000007080
1440 DATA 3F7F7F7F3F1F0E00100000000000000001000000000000000
1450 DATA 80C0C0C080000000080000000000000000000000000000000
```

★サイオブレードが進まなくて，月刊マイコンと同じ値段でベーマガより薄い雑誌を買ったが，ベーマガのほうがおもしろかった。(石川県河北郡・ロッキー7サーガ18才)……【影：あたりまえでしょのこんこんちきめ。】

X1turboシリーズ(CZ-8FB02)用



コインを集めてゴールへ！ワンキーゲーム

回れ右（まわみぎ）

NAG

内　容

右にしか曲(ま)がれないポンコツ・ロボットをうまく操(あやつ)って，コインを集めながらゴールをめざそう!!

あそびかた

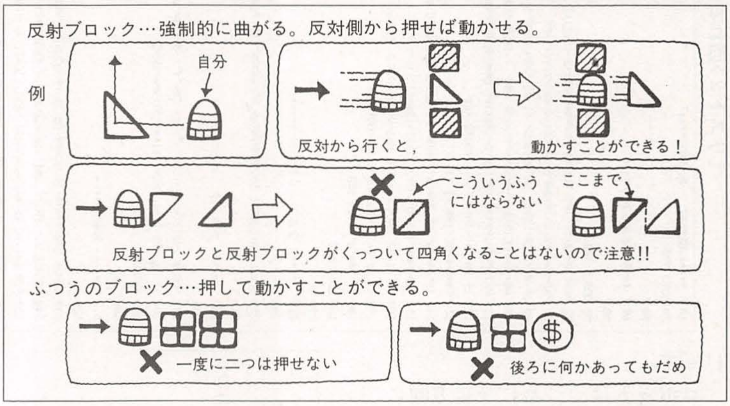
このゲームは，アクション・パズルゲームです。操作性が悪いのですが，慣(な)れてしまえばだいじょうぶですので，がんばってください。

このゲームのルールは，赤いロボットを壁などにぶつからないように，時間内にゴールへだどりつかせれば，面クリアです。

コインを拾うと，得点になりますが，拾わなくても面はクリアできます。また，コインを全部拾ってゴールすると，パーフェクト・ボーナスがでます。全部で7面まであります。

操作方法

使うキーは，スペース・キーだ



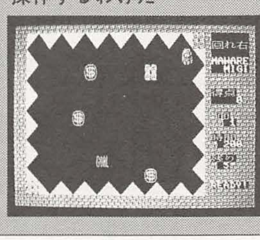
《第１図》簡単なルール

《第１表》変数表

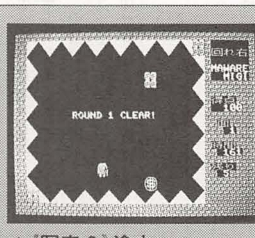
変数	内容
X，Y	ロボットの座標
F，F1	ロボットの向き（4 $\frac{1}{3}$ 2）
SC	スコア
TI	残りタイム
N	ロボットの残り
R	ラウンド
D＄(1～12)	キャラクター
K＄，K	キー入力
Z＄，Z	ロボットのキャラクター用
CO	全コイン数
ZZ	取ったコインの数
M＄，M	音楽用
(X1，Y1，PX，PY PX1，PY1など)	当たり判定用
D＄	1ブロック　2空間　3 ◺　4 ◿　5 ◸　6 ◹　7GOAL　8カベ　9＄　10～12爆発パターン



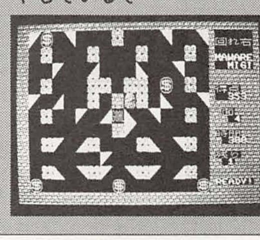
▲《写真１》タイトル画面。スペース・キーでスタート



▼《写真２》１面。ゴールまでロボットを操作するわけだ



▲《写真３》途中コインを拾っていくと高得点



▼《写真４》４面は，ずいぶんゴチャゴチャしているぞ

★先生に「北京で発見された原人は？」と質問されたFは，友人から小声で「ペキン原人」と教えてもらったのに，「ペンギン原人」と答えた耳の悪いやつです。(富山市・龍口英志15才)……【影：耳のいい悪いは関係ないな。】

《リスト2》回れ右のメイン・プログラム・リスト

```
10 ' ***** 回れ右    By NAG *****
20 GOTO 770
30 '
40 ' ***** MAIN *****
50 '
60 GOSUB 390
70 PX=0:PY=0:T(1)=2:T(2)=2:PX=PX+(F=4)*2-(F=2)*2:PY=PY+(F=1)*2-(F=3)*2
80 PX3=PX-(PX<0):PY3=PY-(PY<0):X1=X+PX:Y1=Y+PY
90 IF X1<1 OR X1>32 OR Y1<0 OR Y1>23 THEN GOTO 510
100 A$=CHARACTER$(X+PX3,Y+PY3):IF A$=" " THEN 310
110 PX1=PX3-(PY<>0):PY1=PY3-(PX<>0):B$=CHARACTER$(PX1+X,PY1+Y)
120 IF A$="p" THEN T(2)=1:GOTO 460
130 C$=CHARACTER$(X1,Y1)
140 IF A$="a" OR B$="a" THEN H=2 GOSUB 250:GOTO 460
150 F1=(A$="f")*(PX-PY):F1=F1+(B$="f")*(PY-PX)
160 IF F1<>0 THEN F1=F1/2:H=3:W=W+2:GOSUB 250:GOTO 330
170 IF C$="k" THEN GOSUB 210:GOTO 310
180 IF C$="g" THEN 660
190 GOTO 510
200 '
210 ' ***** GET  COIN *****
220 '
230 SC=SC+50:LOCATE 33,9:PRINTUSING"#####":SC:PLAY@"R:V1505C307A":ZZ=ZZ+1:RETURN
240 '
250 ' ***** ブロック  ターン *****
260 '
270 GOSUB 280:T(H)=2-(C$="d")-2*(C$="f")-3*(C$="a")-4*(C$="e"):RETURN
280 IF (W MOD 2)=1 THEN T(1)=T(3):W=W+(W>2)
290 RETURN
300 '
310 ' ***** 移動 *****
320 '
330 GOSUB 280:TI=TI-1:LOCATE 35,15:PRINTUSING"###":TI:IF TI=0 THEN GOTO 510
340 LOCATE X,Y:PRINT D$(T(1)):LOCATE X+PX/2,Y+PY/2:PRINT Z$(0):PLAY@"V1304C3"
350 FOR I=1 TO 25:K=K-STRIG(0):NEXT:LOCATE X,Y:PRINT D$(T(1))
360 LOCATE X1,Y1:PRINT Z$(1):X=X1:Y=Y1:W=W-1:W=W-(W<0):PLAY@"V1304E3"
370 FOR I= 1 TO 5:K=K-STRIG(0):NEXT:GOTO 40
380 '
390 ' ***** 方向 *****
400 '
410 F1=F1-(F1=0 AND K<>0):F=F+F1
420 IF F1<0 THEN F=(F=0)*-4+F
430 IF F1>0 THEN F=(F=5)*4+F
440 F1=0:K=0:RETURN
450 '
460 ' ***** ブロック移動 *****
470 '
480 A$=CHARACTER$(X1+PX,Y1+(PY<0)-(PY>0)*2):IF A$<>" " THEN 510
490 LOCATE X1+PX,Y1+PY:T(1)=2:PRINT D$(T(2)):PLAY@"R:V1503G3":GOTO 310
500 '
510 ' ***** 爆発 *****
520 '
530 RESTORE 1450:GOSUB 1150
540 FOR I=1 TO 15:READ A:LOCATE X,Y:PRINT D$(A+9):FOR J=1 TO 120:NEXT:NEXT
```

けです。

ロボットは，つねに一定方向に動いていて，スペース・キーを押すたびに，右に回転しながら進みます。くわしいルールは，**第1図**に示します。

プレイするときのコツ

最初のころは，うまく曲がることができないと思います。そういうときは，曲がりたいとき1テンポ早くスペース・キーを押すようにするといいみたいです。

また，スペース・キーを押しっぱなしにすると，同じところをぐるぐる回るので，じっくり考えることができます。また，高得点をだしたいのなら，パーフェクトをねらってください。

プログラムと入力方法

プログラムは，PCG設定と，メイン・プログラムの2本です。まず，PCG設定(**リスト1**)をLOAD，RUNして，メイン・プログラム

《リスト1》回れ右のPCG設定プログラム・リスト

```
10 ' ***** 回れ右      By NAG *****
20 WIDTH 40:INIT:DEFINT A-Z:CLICK OFF:RESTORE
30 PRINT "MAKING  CHARACTERS"
40 FOR I=32 TO 90:A$="":B$="":B=0:FOR J=1 TO 8:A=ASC(MID$(CGPAT$(I),J,1))
50 A=A OR A*2:A$=A$+CHR$(A OR B/2):B$=B$+CHR$(A):B=A:NEXT
60 DEFCHR$(I)=A$+B$+B$:NEXT
70 FOR I=97 TO 110:READ A$:A$=A$+A$+A$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(A$):NEXT
80 FOR I=111 TO 121:READ A$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(A$):NEXT:CGEN 1:CLS
90 PRINT "PROGRAM  を  ロードして下さい。":BEEP:BEEP:END
100 ' *****  DATA  *****
110 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFEFCF8F0E0C080,0103070F1F3F7FFF
120 DATA 80C0E0F0F8FCFEFF,FF7F3F1F0F070301,0000000000000000
130 DATA 0000629595958585,0000245454545474,B595959595620000
140 DATA 5454545454570000,0F30435FBBBBBB9F,F00C62FA6D6D61F9
150 DATA 83BBBBDF4343300F,6D6D6DF962620CF0
160 DATA A95501FF4DAA08FF AA56FE0055B2F700 56AAFE00B255F700
170 DATA 7EABD7ABD7ABFF7F 7C82828282827C00 7CFEFEFEFEFE7C00
180 DATA 0F1F3F3E5D52737F 0F1F3F3F7F6F4E66 000000000020280E06
190 DATA F0A050A044ACE8E0 F0F8FCFCFAF2C286 00000000040CE8E0
200 DATA 776A756A05560A06 787F7F3F5F081408 00000040505C1C0C
210 DATA 80A040820656B440 1EFEFEFCF0000000 0000000206E6E4E0
220 DATA 776A756A35553205 787F7F3F4F200402 0000004060672707
230 DATA 80A040821E4ED458 1EFEFEFCE0000000 000000021E9E9C98
240 DATA 0000000000000000 0010107C10100000 0010107C10100000
250 DATA 0000000000000000 925438FE38549200 924410AA10449200
260 DATA 0000000000000000 BA7CFEFEFE7CBA00 AA5482548254AA00
```

(**リスト2**)をLOAD，RUNすればOKです。

最後に…

このゲームは，全面クリアした人も，パーフェクト・ボーナスをすべてねらったり，できるだけ歩数をかけないでゴールしたりして高得点を競(きそ)えるようにしてありますので挑戦(ちょうせん)してみてください。

★参考にしたもの

● ベーマガ1988年7月号「おちゃはやっぱり！北岡園」のPCG定義プログラム。

★ベーマガ，別冊を合わせて40冊もあるのに，今だナイコン族の私は何者でしょう。(島根県簸川郡・長廻敬仁14才)……【影：こうなったら，とことんナイコン族でいたら。プログラム大全集もでるし……。ん？】

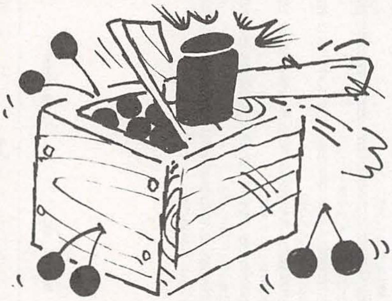
```
550 GOSUB 1150:N=N-1:IF N=0 THEN GOTO 570 ELSE GOTO 980
560 '
570 ' ***** GAME  OVER *****
580 '
590 PAUSE 3:LOCATE 13,10:PRINT "GAME OVER"
600 RESTORE 1490:GOSUB 1150:TEMPO 150:PLAY "V1505:V1405:V1605"
610 PLAY"R3F3EDCR3C5R3O4B3AGFR3O5F5R3E3DCE2V13DE7:C3R0F3EDO6ER3E5O4R3B3AGO6F3R3F5R3O5E3DCO7V15C8:R7C3R3O7GRO5CCO7GRCRO7
GRO5CCO7G"
620 RESTORE 1480:GOSUB 1150:LOCATE 10,13:PRINT "CONTINUE? (Y/N)"
630 A$=INKEY$:IF A$="Y" OR A$="y" THEN GOTO 920 ELSE IF A$="N" OR A$="n" THEN RUN
640 GOTO 630
650 '
660 ' ***** GOAL  IN!! *****
670 '
680 LOCATE X,Y:PRINT D$(2)
690 LOCATE X1,Y1:PRINT Z$(0):PAUSE 3:LOCATE 10,10:PRINT "ROUND";R;"CLEAR!"
700 RESTORE 1490:GOSUB 1150:TEMPO 150:PLAY"O5V15:O5V13:O5V16"
710 PLAY "R3C3DED4EF3G7:R0R3C3DEO6C4GF3E7:C3R3CCCR3CCC"
720 R=R+1:SC=SC+TI:IF ZZ<>CO THEN GOTO 750
730 PAUSE 5:LOCATE 5,13:PRINT"PERFECT BONUS";ZZ*100;"PTS.!!":SC=SC+ZZ*100
740 TEMPO 250:PLAY "R7V15O6C3R3C1R1CRC7R5D5CDC9:R7V15R0O7G3R3G1R1GRG7R5O6F5EFE9:R7C3R5CR3RRCCRCRCRCC"
750 RESTORE 1480:GOSUB 1150:PAUSE 30:IF R=8 THEN GOTO 1190 ELSE GOTO 980
760 '
770 ' ***** 初期設定 *****
780 '
790 WIDTH 40:KLIST 0:RESTORE:DIM D$(15):C$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29):R=1
800 FOR I=1 TO 12:READ A$,B$:D$(I)=A$+C$+B$:NEXT
810 Z$(0)="qr"+C$+"st":Z$(1)="qr"+C$+"uv"
820 '
830 ' ***** タイトル *****
840 '
850 RESTORE 1500:FOR I=1 TO 4:READ TT$(I):NEXT
860 FOR J=14 TO 21 STEP 2:RESTORE 1450:GOSUB 1150:FOR Q=1 TO 10:READ A
870 LOCATE J,10:PRINT D$(A+9):NEXT:LOCATE J,10:PRINT D$(2):LOCATE J,10
880 PRINT TT$(J/2-6):NEXT:LOCATE 16,18:PRINT "PUSH SPACE KEY!!"
890 PAUSE 6:RESTORE 1480:GOSUB 1150
900 IF STRIG(0)=0 THEN 900
910 '
920 ' ***** START! *****
930 '
940 Z=0:T(1)=2:N=5:SC=0:TI=300:RESTORE 1360
950 LINE(0,0)-(39,24),"o",B:LINE(1,0)-(32,23),"o",B:LINE(33,6)-(39,24),"o",BF
960 FOR I=1 TO  7:READ J,A$:LOCATE 33,J:PRINT A$:NEXT
970 '
980 ' ***** 画面表示 *****
990 '
1000 RESTORE 1480:GOSUB 1150
1010 LINE (2,1)-(31,22)," ",BF:LOCATE 12,10:PRINT "ROUND";R
1020 TEMPO 700:PLAY"O6V10C5EV12GV11DFV13AV12CEV12DV10O7CV15:R0O6V10C5EV12GV11DFV13AV12CEV12DV10O7CV15:O6V10C5EV12CV11DF
V13DV12GEV13DV10O6CV15"
1030 RESTORE 1480:GOSUB 1150:ON R RESTORE 1380,1390,1400,1410,1420,1430,1440
1040 FOR I=1 TO 11:READ A$:LOCATE 2,I*2-1:FOR J=1 TO 15:PRINT D$(VAL(MID$(A$,J,1)))+CHR$(30);:NEXT:NEXT:READ X,Y,F,CO,T
I
1050 W=0:K=0:ZZ=0:GOSUB 1090:TEMPO 3000
1060 LOCATE 33,21:PRINT "READY!";:FOR I=1 TO 12:LOCATE X,Y:PRINT Z$(I MOD 2):FOR J=1 TO 250:NEXT:NEXT:LOCATE 33,21:PRIN
T"oooooo";
1070 TEMPO 1500:GOTO 40
1080 '
1090 ' ***** 数字の表示 *****
1100 '
1110 C$=CHR$(31):C1$=CHR$(29):C2$=C$+C$+C$+C1$+C1$+C1$+C1$+C1$
1120 LOCATE 33,9:PRINTUSING"######";SC;
1130 C$=C2$+"oo"+STR$(R)+"oo"+C2$+STR$(TI)+C2$+"o"+STR$(N):PRINT C$:RETURN
1140 '
1150 ' ***** SOUND *****
1160 '
1170 FOR I=0 TO 13:READ A:SOUND I,A:NEXT:RETURN
1180 '
1190 ' ***** ENDING *****
1200 '
1210 GOSUB 1090:LINE (2,1)-(31,22)," ",BF
1220 TEMPO 120:RESTORE 1480:GOSUB 1150:PLAY "O6V15:O6V13:O5V11"
1230 A$="E7CR7D6F3E7C8R7D7O5GO6R7G6F3E9E9R5":B$="C7ER7GEC8R7DFR7FE9E9":A$=A$+":R0"+A$+":"+B$
1240 PLAY A$:PAUSE 9:LOCATE 5,4:PRINT"pp CONGRATULATIONS !! pp"
1250 TEMPO 170:RESTORE 1490:GOSUB 1150
1260 B$="O6C5E3C5DG3R3G1R1G5A5GF3R3F3R3FE5F9":C$="V16O5C3R3O7CO5RCCO7CO5CRCO7CO5CCRO7CR":M$(1)=B$+":R0"+B$+":"+C$+C$:M$
(3)=M$(1)
1270 M$="F5E3F5EF3R3F1R1F5A5FE3R3E3R3EF5G9":M$(2)=M$+":R0"+M$+":"+C$+C$
1280 M$="F5E3F5E5D5R5D3FEDC9C9":M$(4)=M$+":R0"+M$+":"+C$+C$
1290 RESTORE 1510:FOR I=1 TO 4:READ H$(I):NEXT
1300 FOR I=1 TO 4:PLAY M$(I):LOCATE 4,6+I*2:PRINT H$(I):NEXT
1310 FOR I=1 TO 4:PLAY M$(I):NEXT:LOCATE 21,20:PRINT "wTHE ENDw":PAUSE 200:RUN
1320 '
1330 ' ***** DATAS *****
1340 '
1350 DATA pp,pp,"  ","  ",df,ad,fc,ca,ab,bf,ea,fe,gh,ij,oo,oo,kl,mn,ww,ww,xx,xx,yy,yy
1360 DATA 2,"回れ右",4,"MAWARE",5,"  MIGI",8,得点,11,"o面",14,時間,17,残り
1370 ' ***** ROUND  DATAS *****
1380 DATA 565656565656561,322222222222226,522229222212224,322222222222226,522222222222224,322292222222226,5222222222222
24,322222222222226,522222722222224,322222222292226,134343434343434,28,3,4,3,200
1390 DATA 222222222222227,292654854882292,292248522882292,292485432882292,222222222222222,282222222222222,8881218451224
88,282121852122828,282121892113828,282121822121828,288111822111888,2,1,2,7,300
1400 DATA 222922222222292,222222282222222,225225224222222,222228278222222,222222288222222,222222822222222,2222222222222
24,222222222818888,222222222822222,222222222822222,922229229822222,30,21,4,5,250
1410 DATA 592622212226226,212221222122212,225224222322622,212221121129212,524221282123226,212252473262212,2222222852222
22,215241222132612,222222522222222,213261526152412,922222292222229,18,9,3,5,300
1420 DATA 226596821528226,542222229292912,223254289228222,368222568322289,522242222225222,236328828522482,2228322222225
24,322682835482227,543222622262881,288992222222222,322243224822224,2,1,2,8,400
1430 DATA 522222222222226,298828288828892,285229222222982,282828322632222,222226522222682,282832226322224,2832248221222
82,282228512118282,283222224242222,288288882882888,299287922222282,30,17,4,7,350
1440 DATA 285268925292656,323928224243312,921248349165629,822322688232122,928122485482394,922622854282888,3282415225222
61,511222224282736,222222413485112,285421222222294,324132282412341,2,1,3,10,500
1450 ' ***** 雑用 *****
1460 DATA 0,0,0,0,0,7,15,26,0,0,28,50,80,9
1470 DATA 1,2,1,2,3,2,1,2,1,2,3,1,2,3,2
1480 DATA 0,0,0,0,0,0,0,255,0,0,0,0,0,0
1490 DATA 0,0,0,0,0,8,30,30,0,0,0,1,10,9
1500 DATA ま,わ,れ,右
1510 DATA "    PROGRAM...NAG"," ROUND MAKING...SYUJI.H","      MUSIC...NAG","          1989,JANUARY"
```

★去年の10大ニュースに，OFに載ったことをいれた僕は，影さんを尊敬しています。（兵庫県神戸市・前文化部長15才）……【影：今年の十大ニュースは「私にほめられて，毎月ベーマガ10冊買うようになった」でしょう。】

X68000用

箱にかくされているさくらんぼを取ろう

さくらんぼがり



高峰　勇一

内　容

恐怖は突然やってきた。村の男たちは，どこかに消えてしまったのだ。魔法使いであるあなたは，「男たちは魔王によって，さくらんぼにされてしまい，くだものしか入れない塔に監禁されている」との知らせを聞き，自らに魔法をかけ，リンゴになり，さくらんぼたちを助けにいったのである。

遊びかた

ジョイスティックが必要です。

ジョイスティックで4方向に動きます。トリガボタンで画面上にある，かなづちをジョイスティックの，かたむいている方向に押すことができます。

その，かなづちで“？”と書いてある箱を消していってください。どんどん箱を消していると，たまに，さくらんぼがでてくると思います。そうしたら，そのさくらんぼを取ってください。さくらんぼをある一定数（面によって乱数で決まっている）取ると，鉄のとびらがでてくるので，そこからつぎの面に移れます。

ごくまれにですが，鉄のとびらが最初からでていることもあります。

それから画面は左右2画面分あるので，スクロールするのに気づかずにゲームをすることがないようにしてください（左右の端にいくとスクロールします）。

画面内はおばけがうろついています。こいつにふれると体力が−1になります（体力は左上に表示）。体力0でゲーム・オーバーです。おばけですので壁やスクロールに関係なく追いかけてきます。とくに画面をスクロールするときは気をつけてください。

ルールのややこしいゲームですが，要は慣れです。カポリやすいですが，全6面がんばってエンディングまでいってください。

プログラム

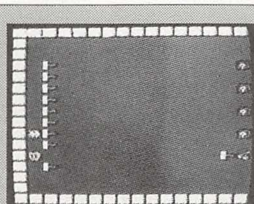
画面データを圧縮したぐらいで大したことはやっていません（強いてあげればステレオ・デチューンぐらいでしょうか）。

《第1表》変数表

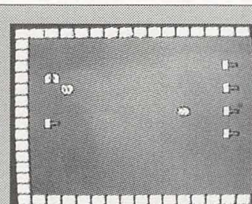
変数	内容
hi	ハイスコア
sc	スコア
ro	ラウンド数
ti	体力(POWER)
sa	取るべきさくらんぼの数
po	画面情報用
gx，gy	リンゴの実座標
sx，sy	リンゴのスプライト用座標
tx，ty	おばけ座標
sl	スクロール用



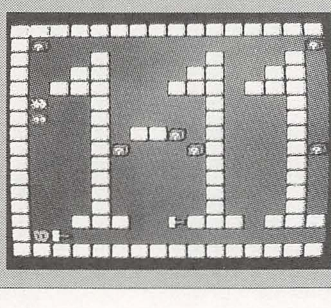
◀《写真1》タイトル画面。ジョイスティックが必要



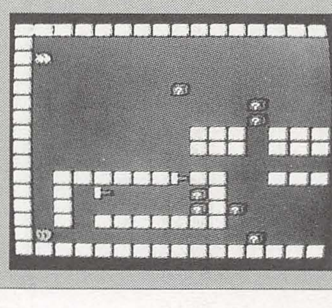
◀《写真2》1面“？”ボックスにかなづちを当ててさくらんぼを取る



◀《写真3》一定数さくらんぼを取ると鉄のとびらが現れて脱出だ



◀《写真4》おやおや，こんな面もある。右にも画面がつながってるぞ



◀《写真5》パズル的要素もあるのでへたにかなづちを動かさないで

★「生麦……」をていねいに言うと「生の麦・生の米・生の卵」と言いやすくなるが，「となりの竹垣に……」は「となりの竹垣に竹たけかけました」で，ちっとも変わらない。(兵庫県小野市・だから16才)…【影：それで。】

さくらんぼがりのプログラム・リスト

```
10000 /*[[[[[[[[[ さくらんぼがり  for X68000 ]]]]]]]]]]]]]]]]
10010 screen 0,0,1,1:window(0,0,511,511):hi=0
10020 dim str md(12)[256],dm(15)[256]
10030 str ms[256],sp[256],a1[256],b1[256],c1[256]
10040 dim g0(31),g1(31),g2(31),g3(31),g4(31)
10050 dim char ch(255),cx(5,19),cy(5,19)
10060 m_data():sprite():grphic():title()
10070 /*[[[[[[[[[ ﾘﾝｺﾞ ｲﾄﾞｳ ]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]
10080 func main()
10090 repeat
10100  if m_stat(7)=0 then m_play(1,2,3,4,5,6,7)
10110  st=stick(1)
10120  ax=((st=4)-(st=6)):ay=((st=8)-(st=2))
10130  po=point((gx+ax)*16,(gy+ay)*16)
10140  if po=5  then sp_put()
10150  if po=11 then sakura()
10160  if po=13 then roundc()
10170  if po=10 then hn_put():if po=12 or po=14 then op_box()
10180  if sa=0  then roexit():sa=1
10190  scroll():t_move()
10200  if sx=tx and sy=ty then power()
10210 until ti=0:over()
10220 func sp_put()
10230 gx=gx+ax:sx=sx+ax:gy=gy+ay:sy=sy+ay
10240 sp_move(1,sx*16,sy*16,1)
10250 endfunc
10260 /*[[[[[[[[[ ﾊﾝﾏｰ ｵｽ ]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]
10270 func hn_put()
10280 if strig(1)=0 then return() else hn=1:hx=gx+ax:hy=gy+ay
10290 m_assign(8,9 ):while m_stat(8):endwhile:m_play(8)
10300 while hn<>0
10310  po=point((hx+ax)*16,(hy+ay)*16):if po<>5 then return()
10320  fill(hx*16,hy*16,hx*16+15,hy*16+15,5):hx=hx+ax:hy=hy+ay
10330  put(hx*16,hy*16,hx*16+15,hy*16+15,g1)
10340 endwhile
10350 endfunc
10360 /*[[[[[[[[[ ?BOXﾉﾅｶ ]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]
10370 func op_box()
10380 m_assign(8,10):while m_stat(8):endwhile:m_play(8)
10390 if po=12 then ms="あたり!":bn=1 else ms="すか!":bn=0
10400 if bn=1  then put((hx+ax)*16,(hy+ay)*16,(hx+ax)*16+15,(hy+ay)*16+15,g2)
10410 if bn=0  then fill((hx+ax)*16,(hy+ay)*16,(hx+ax)*16+15,(hy+ay)*16+15,5)
10420 color 5:locate 12,0:print ms:sc=sc+bn*ro*1+1
10430 endfunc
10440 /*[[[[[[[[[ ｽｸﾛｰﾙ ]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]
10450 func scroll()
10460 if gx=16 and sl=0 then for i=0 to 256:home(0,    i,0):next:sl=1:sx=0
10470 if gx=15 and sl=1 then for i=0 to 256:home(0,256-i,0):next:sl=0:sx=15
10480 endfunc
10490 /*[[[[[[[[[ ｻｸﾗﾝﾎﾞ ﾄｯｸ ]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]
10500 func sakura()
10510 m_assign(8,11):while m_stat(8):endwhile:m_play(8):sa=sa-1:sc=sc+10*ro
10520 fill((gx+ax)*16,(gy+ay)*16,(gx+ax)*16+15,(gy+ay)*16+15,5)
10530 endfunc
10540 /*[[[[[[[[[ ﾊﾟﾜｰ ]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]
10550 func power()
10560 m_assign(8,12):while m_stat(8):endwhile:m_play(8):ti=ti-1
10570 if ti<0 then ti=0
10580 color 6:locate 0,0:print"POWER:";ti
10590 endfunc
10600 /*[[[[[[[[[ ﾄﾞｱ ]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]
10610 func roexit()
10620 put(cx(d,1)*16,cy(d,1)*16,cx(d,1)*16+15,cy(d,1)*16+15,g4):sc=sc+15*ro
10630 endfunc
10640 /*[[[[[[[[[ ﾃｷ ｲﾄﾞｳ ]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]
10650 func t_move()
10660 if rnd()*10>ro then return()
10670 if int(rnd()*2)=0 then tx=sgn(sx-tx)+tx else ty=sgn(sy-ty)+ty
10680 sp_move(0,tx*16,ty*16,0)
10690 endfunc
10700 /*[[[[[[[[[ ﾀｲﾄﾙ ]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]
10710 func title()
10720 contrast(0):m_title():fill(0,0,511,511,5):sp_off()
10730 symbol(-3,100,"さくらんぼがりＸ６８Ｋ",1,1,2,6,0)
10740 contrast(15):home(0,0,0)
10750 color 5:locate 10,14:print"Push Trigger"
10760 while strig(1)<>1:endwhile:sc=0:ro=0:ti=0:roundc()
10770 endfunc
10780 /*[[[[[[[[[ ﾗｳﾝﾄﾞｸﾘｱ ]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]
10790 func roundc()
10800 cls:ro=ro+1:if ro=7 then ending()
10810 if ti<>0 then m_init():for i=0 to 10000:next:ti=ti+ro+1 else ti=16
10820 m_mabgm():m_play():scene()
10830 sx=1:sy=14:gx=1:gy=14:tx=1:ty=1:sl=0:po=0:sp_on():power():main()
10840 endfunc
10850 /*[[[[[[[[[ ｹﾞｰﾑｵｰﾊﾞｰ ]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]
10860 func over()
10870 contrast(0):cls:wipe():home(0,0,0):sp_off():contrast(15)
10880 symbol(75,100,"GAME OVER",1,1,2,3,0):m_stop():m_tempo(70):m_play(1,2,4,5)
10890 while strig(1)<>1:endwhile:if sc>hi then hi=sc
10900 symbol(10,340,"SCORE:"+str$(sc)+"0",1,1,2,7,0)
10910 symbol(10,364,"TOP  :"+str$(hi)+"0",1,1,2,6,0)
10920 for i=0 to 256:home(0,0,i):next
10930 while strig(1)<>1:endwhile:title()
10940 endfunc
10950 /*[[[[[[[[[ ﾒｲﾛ ｻｸｾｲ ]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]
10960 func scene()
10970 k=0:sa=10:r=(ro-1)*2:d=ro-1
10980 contrast(0):fill(0,0,511,255,5):cls
10990 for i=0 to  1:for j=0 to  7:dm(j+k)=mid$(md(i+r),j*8+1,8):next:k=k+8:next
11000 for i=0 to 15:dm(i)=bin$(val("&h"+dm(i))):next
11010 for i=0 to 15:for j=1 to 32
11020 if mid$(dm(i),j,1)="1" then put((j-1)*16,i*16,(j-1)*16+15,i*16+15,g0)
11030 next:next
11040 for i=0 to  9
11050 put(cx(d,i   )*16,cy(d,i   )*16,cx(d,i   )*16+15,cy(d,i   )*16+15,g1)
11060 put(cx(d,i+10)*16,cy(d,i+10)*16,cx(d,i+10)*16+15,cy(d,i+10)*16+15,g3)
11070 if rand()>16363 then pset(cx(d,i+10)*16,cy(d,i+10)*16,14):sa=sa-1
11080 next
11090 home(0,0,0):sp_move(1,16,224,1):sp_move(0,16,16,0):contrast(15)
11100 endfunc
11110 /*[[[[[[[[[ ﾒｲﾛ ﾃﾞｰﾀ ]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]
11120 func m_data()
11130 md={"FFFFFFFF8000000180000001800000018000000180000001800000018000000l",
11140     "80000001800000018000000180000001800000018000000180000001FFFFFFFF",
11150     "FFFFFFFF80000001BFFFFFEDA0000005AFFFFFEDA8000025A8000425A8100025",
11160     "A8008005A8000025A8000225A8000025A9FF0025AFFFFFFD80000001FFFFFFFF",
11170     "FFFFFFFF8000000188220BF198661A01B8EE3A0188220A0188220A018B22CBF1",
11180     "882208198822080988220809882208098822OA199C771DF180000001FFFFFFFF",
11190     "FFFFFFFF800000018000000180000001800000018000000580007FF180778011",
11200     "8077AF518000A051BFE7A051A020FFF1A0200001AFE0000180000001FFFFFFFF",
11210     "FFFFFFFF80002001B800201580004015800000158000041580040015 87FFFFC1",
```

★うちの父は，ロッ○リアで店員に「お飲み物は？」と聞かれ，自分の名前を言った変な人です。（岡山市・今川佳信13才）……【Dr.D：きっと「お名前は？」って聞こえたんだろう。かわいいお父さんじゃないか。】

```
11220      "80000001A8000001A8000801A8000001A8000001A800001D80000001FFFFFFFF",
11230      "FFFFFFFF80000001BFD017F1A0181409A0141405A0121405A0121405BF911405",
11240      "A0111405A0109405A0119405A0105405A0103409BFD017F180000001FFFFFFFF"}
11250 cx={ 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2,15,15,15,15,15,30,30,30,30,30,
11260       4, 6,11,14,26,27,27,27,27,27, 8,11,14,17,17,18,23,25,27,28,
11270       2, 8,16,21,28,28,28,28,28,28, 1, 5, 8, 9,15,15,19,21,28,30,
11280       4, 8,19,17,26,26,26,26,26,26, 8, 9, 9,11,12,12,12,24,25,28,
11290       3,12,18,18,21,28,28,28,28,28, 3, 7, 8, 9,12,17,19,20,21,28,
11300       2,21,28,29,29,29,29,29,29,29,11,17,19,21,24,24,25,25,25,29}
11310 cy={ 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9,10,11,12, 3, 5, 7, 9,11, 4, 6, 8,10,12,
11320       3,10, 8,10, 8, 2, 2, 2, 2, 2, 8,10, 8, 5,12, 8, 8,10, 8, 3,
11330      14,13,13, 6, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 1, 8, 7, 8, 1, 8, 8,11, 7,14,
11340      11,10, 7, 6, 6, 6, 6, 6, 6, 6, 4,11,12,12, 5, 6,14, 7, 7,13,
11350      13, 7, 7,13,13, 2, 2, 2, 2, 2, 3,12, 9, 4, 4, 4, 9, 4,11,13,
11360      11, 7,12, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4,11,11,11,11, 4, 7, 5, 6, 7,11}
11370 endfunc
11380 /*[[[[[[[[[[ ｽﾌﾟﾗｲﾄ ｾｯﾄ ]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]
11390 func sprite()
11400 sp_init():sp_disp(1):sp_on()
11410 sp=   "0000000010000000000011101111100000010511661151000013116665341110 0"
11420 sp=sp+"0136622133364110011363644632611001154774147721100164777767777610"
11430 sp=sp+"0133717747177610136571776717761001614774467761610135263362555110"
11440 sp=sp+"0013666166361310000116161611110000001151515000000000001101110000"
11450 ch_set(0,sp)
11460 sp=   "0000000010000000000011101211100000015551215551000015555525555510 0"
11470 sp=sp+"0155552555555100155555555555510015515551555551001555155515555510"
11480 sp=sp+"0155515551555510015551555155551001555155515555100001555555555510 0"
11490 sp=sp+"0015555555555100000015555555551000000015515551000000000001101110000"
11500 ch_set(1,sp)
11510 dim co(8)={    0,     1,45056,    62, 1728, 1984, 1056,65534}
11520 for i=0 to  7:sp_color(i,co(i)):next
11530 endfunc
11540 func ch_set(no;int,sp;str)
11550 for i=0 to 254:ch(i)=val("&h"+mid$(sp,i+1,1)):next:sp_def(no,ch)
11560 endfunc
11570 '[[[[[[[[[[ ｸﾞﾗﾌｨｯｸ ｾｯﾄ ]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]
11580 func grphic()
11590 g0={&H90000000,        &H0,  &H888888,&H88888800,
11600      &H8088888,&H88888020, &H8811111,&H11111220,
11610       &H8811111,&H11111220, &H8811111,&H11111220,
11620       &H8811111,&H11111220, &H8811111,&H11111220,
11630       &H8811111,&H11111220, &H8811111,&H11111220,
11640       &H8811111,&H11111220, &H8811111,&H11111220,
11650       &H8811111,&H11111220, &H8022222,&H22222020,
11660        &H222222,&H22222200,        &H0,       &H0}
11670 g1={&HA5555555,&H55555555,        &H5,&H55555555,
11680       &H8888805,&H55555555, &H8111205,&H55555555,
11690       &H8111205,&H55555555, &H8111200,       &H0,
11700       &H8111233,&H33333340, &H8111233,&H33333340,
11710       &H8111233,&H33333340, &H8111244,&H44444440,
11720       &H8111200,        &H0, &H8111205,&H55555555,
11730       &H8111205,&H55555555, &H2222205,&H55555555,
11740             &H5,&H55555555,&H55555555,&H55555555}
11750 g2={&HB5555555,&H55555555,&H55555555,&H55500005,
11760      &H55555555,&H50007705,&H55555550,  &H777705,
11770      &H55555500,&H77070005,&H55000007,   &H70555,
11780      &H50066670, &H700555,&H50666766, &H7000555,
11790      &H50666660,&H67660055,&H50686606,&H66666055,
11800      &H50668606,&H66666055,&H50066606,&H86666055,
11810      &H55000006,&H68666055,&H55555500,&H66660055,
11820      &H55555550,     &H555,&H55555555,&H55555555}
11830 g3={&HC5555555,&H55555555,&H55555555,&H55555555,
11840      &H55500000,        &H5,&H55004444,&H44444400,
11850      &H50043333,&H33333440,  &H433333,&H33334340,
11860       &H4444444,&H44443340, &H4333888,&H33343340,
11870       &H4338333,&H83343340, &H4338333,&H83343340,
11880       &H4333388,&H33343340, &H4333383,&H33343340,
11890       &H4333333,&H33343400, &H4333383,&H33344005,
11900       &H4444444,&H44440055,        &H0,     &H555}
11910 g4={&HD5555555,&H55555555,&H55550000,     &H5555,
11920      &H55000220, &H2200055,&H50011220, &H2211005,
11930      &H50111220, &H2211105, &H111220, &H2211100,
11940       &H8111220, &H2211180, &H8111020, &H2011180,
11950       &H8111020, &H2011180, &H8111020, &H2011180,
11960       &H8111220, &H2211180, &H8111220, &H2211180,
11970       &H8111220, &H2211180, &H8111220, &H2211180,
11980       &H8111000,   &H11180,          &H55,&H55000000}
11990 dim pt(16)={     0,42280,29596,27840,21376,    30, 1728,47104,
12000           65534,     0,    30,    30,    30,    30,    30,    30}
12010 for i=0 to 15:palet(i,pt(i)):next
12020 endfunc
12030 /*[[[[[[[[[[ ｵﾝｶﾞｸ ｾｯﾄ ]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]
12040 func m_title():m_init():m_tempo(138)
12050 for i=1 to 16:m_alloc(i,1000):next
12060 a1="v13o418d2dcrd2rdcrd1dr4d4r4d1c1r16
12070 b1="v13o418f2fer>b2rb<erf1fr4f4r4f1e1r16
12080 c1="@10v10o3116|:11c8cc:|c8@45v15ccr4ccccc1c1c
12090 m_trk(1,"@3p1y48,0"+a1):m_trk(2,"@3p2y49,48"+a1):m_trk(3,"@3y50,24"+a1)
12100 m_trk(4,"@3p1y51,0"+b1):m_trk(5,"@3p2y52,48"+b1):m_trk(6,"@3y53,24"+b1)
12110 m_trk(7,c1):m_play()
12120 endfunc
12130 func m_mabgm():m_init():m_tempo(158)
12140 a1="v12o518a2feddg2deccd2edeefgffgagga1&a1f1&f1c1d1e1f1aa
12150 b1="v11o518f2dc>bb<e2>b<c>aab2<c>b<ccdeddefeef1&f1d1&d1>a1b1<c1d1ff
12160 c1="@10v11o318|:4a<a>:||:4g<g>:||:4d<d>:||:4f<f>:||:8a<a>:||:8f<f>:|
12170 m_trk(1,"@39p1y48,0"+a1):m_trk(2,"@39p2y49,40"+a1):m_trk(3,"@39"+a1)
12180 m_trk(4,"@39p1y51,0"+b1):m_trk(5,"@39p2y52,40"+b1):m_trk(6,"@39"+b1)
12190 m_trk(7,c1+"|:4c<c>:||:4d<d>:||:4e<e>:||:4f<f>:|ff@59v15r214cccc")
12200 m_trk(9,"@42v15o6{cdefgab}4"):m_trk(10,"@45v15o1c4")
12210 m_trk(11,"@2v15o5{cedfdec}4"):m_trk(12,"@33v15164aaaaaaa")
12220 endfunc
12230 func mending():m_init():m_tempo(118)
12240 a1="v13116o7efdc+de|:3fedc+de:|v12o414a.g.c.g.d1&d1&v10d&v9d&v8d&v7d
12250 b1="v13116r2.o6|:2agfefg:|v11o414f.c.e.e.a1&a1&v9a&v8a&v7a&v6a
12260 c1="v13116r2.o6|:2agfefg:|v12o414d.e.g.c+.f1&f1&v10f&v9f&v8f&v7f
12270 m_trk(1,"@15p1y48,0"+a1):m_trk(2,"@15p2y49,40"+a1):m_trk(3,"@15"+a1)
12280 m_trk(4,"@15p1y51,0"+b1):m_trk(5,"@15p2y52,40"+b1):m_trk(6,"@15"+b1)
12290 m_trk(7,"@15p1y54,0"+c1):m_trk(8,"@15p2y55,40"+c1):m_play()
12300 endfunc
12310 /*[[[[[[[[[[ ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ ]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]
12320 func ending()
12330 contrast(0):cls:wipe():home(0,0,0):sp_off():contrast(15):mending()
12340 dim str m(9)[256]={   "よくもここまでできた","ものだ。          ",
12350 "しかし、わたしのかけ","たまほうを、おまえた","ちが、とくことができ",
12360 "るのかな？．．．．．","はっはっはっははは。","                    ",
12370 "じかいさくにつづく。","          BY y.takamine"}
12380 for i=0 to 9:for j=0 to 1:symbol(256+j,i*24+j,m(i),1,1,2,1+j,0):next:next
12390 for i=0 to 256:home(0,i,0):next
12400 while m_stat(1):endwhile:for i=0 to 15000:next:over()
12410 /*[[[[[[[[[[ in'88/3/30 By たかみねゆういち ]]]]]]]]]]]]
```


★パソコンを活用しようと思うのですが，プログラムがまったく打てません。まず，何からはじめればよいのですか？（宮城県仙台市・時世符苦13才）………【**編：ベーマガのプログラムを打ち込んで慣れること。**】

PB-100シリーズ用

飛びはねて風船をつかまえろ

Don't Stop（ドント ストップ）

岩津　整一郎



遊びかた

1と3で飛びはねている自分を左右に動かし，右から左へ動いている風船を取ってください。風船の取りかたは，自分が一番高いところにきたときに重なってください。

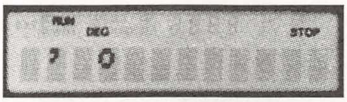
タイム・オーバーになったときに10個以上取っていれば1面クリアです。コツをつかめば簡単です。がんばってください。

最後に

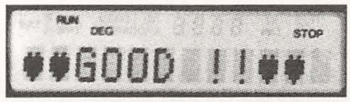
このゲームは，自分が止まらないのでなかなかむずかしいです。

このプログラムは最初670ステップほどあったのですが，ムダを省くと500ステップほどに小さくなりました。プリンタがあると何かと便利なのですが。

プリンタほしい。



▲《写真1》ピョンピョン飛びはねて風船をつかまえる



▲《写真2》見事つかまえると"GOOD"という文字が

《第1表》変数表

変数	内容
M	移動方向
N	インターバル
P	自分の状態
S	タイマ
T	取った数
W	移動間隔
X	自分の座標
Y	風船の座標
I, U	ループ用
$	自分のキャラ

Don't Stopのプログラム・リスト

```
P0
  10 PRINT " Don't stop"
  20 $=".:'.":X=0:T=0:M=1:Y=10
  30 W=0:P=0:N=0:S=200
  40 IF KEY="3"; IF M=-1;M=1
  50 IF KEY="1"; IF M=1;M=-1
  60 PRINT CSRX;" ";:X=X+M:P=P+1: IF P=5;P=1
  70 IF X>11;X=0
  80 IF X<0;X=11
  90 N=N+1: IF N≧W;N=0:Y=Y-1: IF Y<0;Y=10
 100 PRINT CSRY;"° "; CSRX; MID(P,1);
 110 IF Y=10; PRINT CSR0;" ";
 120 IF X=Y; IF P=3; PRINT : GOTO 500
 130 S=S-1: IF S≦0 THEN 600
 140 GOTO 40
 500 PRINT "**GOOD !!**";: FOR U=0 TO 50: NEXT U
 510 PRINT :T=T+1: GOTO 130
 600 IF T≧10 THEN 620
 610 PRINT : PRINT "xNO GOOD!!x";: GOSUB 700: GOTO 660
 620 PRINT : PRINT "VERY GOOD !!";: GOSUB 700
 630 W=W+1: IF W=5 THEN 660
 640 PRINT "** REPLAY **";: GOSUB 700
 650 S=200-W*30:T=0: GOTO 40
 660 PRINT "*GAME OVER*";: GOSUB 700
 670 PRINT "REPLAY?[EXE]": GOTO 10
 700 FOR I=0 TO 200: NEXT I
 710 PRINT : RETURN
```

★みんなで25キャンペーンに協力しよう。えっ，もう終わってるって？（このハガキは25キャンペーン応募用のものです）。（福島県相馬市・鍛治内　永17才）……【編：何を今ごろ。おちゃめだから。100号も近いってのに。】

PB-100＋増設RAM用

必殺技エンズイギリ〜

Pro Wrestling（プロレスリング）

佐藤　大輔

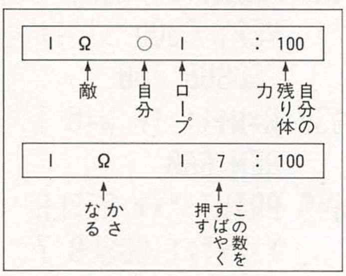


内容

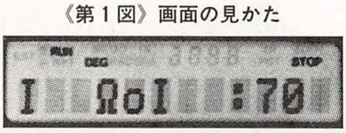
- ○自分がだんだん成長（せいちょう）していくプロレス・ゲーム（体力・攻撃（こうげき）力・防御（ぼうぎょ）力）
- ○デモ画面がたくさんあり，楽しめる（必殺技，エンディング）
- ○必殺技（ドロップ・キック，バック・ドロップ，エンズイギリ）が使える
- ○ジャンプができ，ロープもある
- ○10ラウンドで最終戦

遊びかた

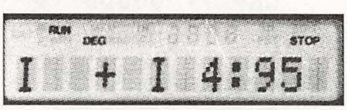
自分「○」を操作し相手「Ω」とかさなると，右にでる数字を押す。進んでいくにつれ成長していく。



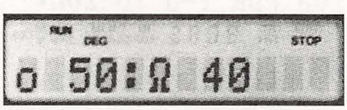
《第1図》画面の見かた



▲《写真1》○が自分。いよいよプロレスのはじまり



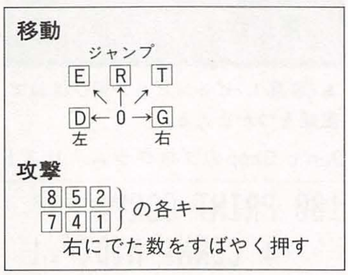
▲《写真2》すかさずその数字を押す。攻撃に成功



▲《写真3》タイム・オーバーで判定にもちこまれました

ジャンプすると攻撃力はあがるが受けるダメージも大きくなる。

タイムアップになると判定。自分が勝っているともう一度同じラウンドに挑戦できる。



《第2図》操作方法

必殺技

攻撃に成功した後“Chance”と表示されたら再び表（あらわ）れる数を攻撃と同じように押す。9 6 3の各キー。

Chanceの回数

1回ドロップ・キック
2回バック・ドロップ
3回以上エンズイギリ

改造のアドバイス

330行のRAN＃＊T>10の10の値を小さくすると，必殺技がでやすくなります。

《第1表》変数表

変数	内容
A	自分の位置
C	敵の位置
E	自分の体力
F	敵の体力
T	自分の成長値
L	ラウンド数
B＄，M	自分の状態
H	Chanceの数
I	ループ
S	タイム

Pro Wrestlingのプログラム・リスト

```
P0
  2 PRINT "********
    ****";:$="ProWr
    estling"
  4 FOR I=6 TO 11:
    PRINT CSRI; MID
    (I+1,1); CSR11-
    I; MID(12-I,1);
  6 NEXT I
  8 VAC : STOP
 10 $="741852963963
    ":L=1:T=10
 20 IF L>10 THEN 80
    0
 25 IF L=10; PRINT
    "Final match"
 27 PRINT "ROUND";L
 30 A=4:C=1:B$="o":
    E= INT(T*10):F=
    L*25+60
 40 FOR S=0 TO 150:
     IF T≦1;T=1
 50 IF T>21;T=21
 60 IF F<0 THEN 700
 70 IF E<0 THEN 600
 80 C=C+ INT( RAN#*
    3)-1
 90 IF C≦1;C=1
100 IF C≧4;C=4
110 IF A≦1;A=1
120 IF A≧4;A=4
130 IF KEY="R";B$="
    °":M=M+1
140 IF KEY="E";B$="
    °":A=A-1:M=M+1
150 IF KEY="D";A=A-
    1
160 IF KEY="T";B$="
    °":A=A+1:M=M+1
170 IF KEY="G";A=A+
    1
180 IF M>1;B$="o":M
    =0
190 PRINT CSR0;"I
      I "; CSRA;B$;
     CSRC;"Ω"; CSR8
    ;E; CSR8;":";
200 IF A=C; GOSUB 3
    00
210 B$="o": NEXT S:
     GOTO 500
300 G= INT( RAN#*6)
    +1: IF H>0;G=G+
    6: PRINT CSR7;"
     ";:Z=2↑99-2↑98
305 G$= MID(G,1)
310 FOR J=1 TO 10-L
    *.6+T/7
320 PRINT CSR7;G$;
330 IF KEY=G$; IF R
    AN#*T>10; PRINT
     CSR0;"Chance!"
    ;:H=H+1: GOTO 3
    00
340 IF KEY=G$; GOSU
    B #1: GOSUB 400
    : GOTO 390
350 NEXT J
360 IF H>0 THEN 400
370 FOR Y=0 TO 10:
    PRINT CSRA-1;"(
    o)"; CSRA-1;")*
    (";: NEXT Y
380 E=E- INT( RAN#*
    (L*3+7-T))-10:T
    =T-.1: IF B$="°
    ";E=E- INT(L/2)
    -5
390 A=A+1:C=C-1:H=0
    : PRINT : RETUR
    N
400 FOR Y=0 TO 10:
    PRINT CSRC;"x";
     CSRC;"+";: NEX
    T Y
410 F=F- INT(T/1.3)
    -2:T=T+.05: IF
    B$="°";F=F- INT
    (T/1.5)-3
420 H=0: PRINT : RE
    TURN
500 PRINT "Time up"
    ,"Judge","o";E;
    ":";"Ω";F
510 IF F≦E THEN 20
600 PRINT "GAME OVE
    R": END
700 FOR I=4 TO 1 ST
    EP -1: PRINT CS
    R0;"IΩ   I";
710 B$="o": IF I=2;
    B$="°"
720 PRINT CSRI;B$;:
    Z=2↑99: NEXT I
750 FOR I=1 TO 3: P
    RINT CSR7;I;:Z=
    2↑99-2↑98+2↑97:
     NEXT I
760 PRINT CSR4;"-WI
    N-":L=L+1:T=T+.
    7: GOTO 20
800 PRINT CSR0;"+++
    +++++++++";
805 FOR I=0 TO 11:
    PRINT CSRI;"←";
     CSR11-I;"→";
810 NEXT I
815 $="You're Champ
    ": FOR J=1 TO 1
    2
820 FOR I=11 TO J-1
     STEP -1: PRINT
     CSRI; MID(J,1)
    ;: NEXT I
830 NEXT J

P1
  5 IF H>3;H=3
  7 B$="o": GOTO H*
    10+10
 10 RETURN
 20 FOR I=4 TO 0 ST
    EP -1: PRINT CS
    R0;"I   oI"; CS
    RI;"Ω";: NEXT I
 21 FOR I=0 TO 3: P
    RINT CSR0;"I
    oI"; CSRI;"Ω";:
     NEXT I
 22 FOR I=0 TO 5: P
    RINT CSR0;"I  -
    °I"; CSR0;"I  Ω
    °I DK";: NEXT I
 23 F=F- INTT:C=3:A
    =4: RETURN
 30 FOR I=1 TO 10:
    PRINT CSR0;"I Ω
    o I";: NEXT I
 31 FOR I=1 TO 10:
    PRINT CSR0;"I
    0 I"; CSR0;"I
    o I BD";: NEXT
    I
 32 FOR I=1 TO 10:
    PRINT CSR0;"I
    o⊬I";: NEXT I
 35 F=F- INT(T+ RAN
    #*5):C=4:A=1: R
    ETURN
 40 FOR I=1 TO 10:
    PRINT CSR0;"I Ω
    o I";: NEXT I
 41 FOR I=1 TO 10:
    PRINT CSR0;"I -
    ° I"; CSR0;"I Ω
    ° I EK";: NEXT
    I
 45 F=F- INT(T+ RAN
    #*T/2):C=2:A=3:
     RETURN
```


★「オレ68持ってるぜー」「勝った，オレ88!!」友人「……」（埼玉県新座市・R.H一郎16才）……【影：2人ともオーバーだぜ。私はピッタリ21。私の勝ちだ。編：ブラックジャックしてるんじゃないんだから。】

PC-1245用

スピード感のあるスクロール・ゲーム

CHORO(チョロ) CHORO(チョロ)

松田　師明



◀内容▶

チョロチョロ君をうまくあやつり，障害物(しょうがいぶつ)をよけてください。スピード感があって，なかなかおもしろいと思います。

◀遊びかた▶

RUNすると，〝LEVEL(1, 2, 3)〟と聞いてくるので，1～3の数字を入力します。そして，タイトル画面の後，いよいよスタートです。

右端(はし)にいる細長いミミズのようなものが，チョロチョロ君です。左端からせまってくる物体をうまくよけていってください。チョロチョロ君ははじめ3匹います。すべてやられると，ゲーム・オーバーです。

なおキー操作は ⁄ で上，・ で下に移動します。

◀入力方法▶

プログラムは3本からなっています。**リスト1，2**は，マシン語の書き込みを行なうためのプログラムなので，リストどおりに入力してください(1本ずつ)。

このとき，200行以降のDATA文の最後の10進表記のデータはチェック・サムなので，これだけはまちがわないでください。入力したら，RUNしてください。入力ミスがあれば，その行番号が表示されるので入力しなおしてください。

2本のプログラムともに〝OK〟と表示されれば，それぞれ，CSAVEしておいてください。

そして，つぎに，**リスト3**のメイン・プログラムを入力します。70行のところは絶対にまちがわないように。これも入力したら，CSAVEしておいてください。

今後，このゲームをするときは，**リスト1**をロード，RUN。**リスト2**をロード，RUN。そして**リスト3**をロード，RUNとしてください。

◀プログラムについて▶

ベーシック・プログラムで，210～230行のデータは障害物の形のデータです。それぞれ，レベル1，2，3と対応します。このデータを変えることによって，より楽しくすることができます。また，1行目に〝POKE&C5C8, 125, 0, …〟とありますが，この〝125〟という値を35～255の間で変えることにより，スピードが変わります。

また，ゲームを続けていると，物体のスピードがだんだん速くなりますが，「速くなりすぎる」と思う人は，同じ1行目の最後にある，〝POKE&C4FE, &20〟の値を大きくしてください。

《リスト1》マシン語書き込み①のプログラム・リスト

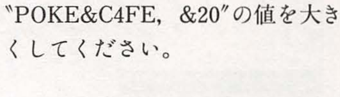
```
 10:"---PRO.1
100:"A" CLEAR : RESTORE
    : FOR A=0 TO 8:S=0:
    FOR B=0 TO 15: READ
    C:S=S+C: POKE &C400+
    A*16+B,C: NEXT B:
    READ C
110:IF S<>C PRINT "MISS
    IN ";200+A: END
120:NEXT A: PRINT "OK":
    END
200:DATA &01,&02,&04,&08
    ,&10,&20,&40,&00,&8B
    ,&10,&C4,&00,&00,&06
    ,&18,&FF,763
210:DATA &44,&67,&38,&38
    ,&06,&67,&4A,&38,&0D
    ,&37,&10,&C5,&CF,&57
    ,&67,&0B,1211
220:DATA &39,&08,&43,&52
    ,&37,&10,&C5,&CF,&57
    ,&67,&11,&39,&14,&42
    ,&52,&37,1176
230:DATA &10,&C5,&CF,&57
    ,&30,&10,&F8,&2F,&57
    ,&47,&53,&37,&85,&02
    ,&F8,&DB,1764
240:DATA &84,&02,&3B,&DB
    ,&87,&02,&F8,&DB,&86
    ,&02,&3C,&DB,&02,&36
    ,&34,&25,1576
250:DATA &27,&2F,&03,&37
    ,&10,&C5,&CF,&57,&30
    ,&59,&88,&DB,&10,&F8
    ,&2E,&57,1540
260:DATA &46,&38,&0A,&10
    ,&C5,&CE,&02,&01,&52
    ,&78,&6F,&41,&37,&10
    ,&C5,&CB,1407
270:DATA &57,&43,&3A,&03
    ,&52,&37,&02,&05,&52
    ,&10,&C5,&CD,&84,&55
    ,&85,&02,1211
280:DATA &60,&DB,&24,&84
    ,&10,&C5,&CD,&53,&00
    ,&01,&10,&F8,&05,&67
    ,&40,&3A,1479
```

《リスト2》マシン語書き込み②のプログラム・リスト

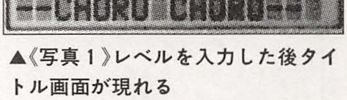
```
 10:"---PRO.2
100:"A" CLEAR : RESTORE
    : FOR A=0 TO 7:S=0:
    FOR B=0 TO 15: READ
    C:S=S+C: POKE &C490+
    A*16+B,C: NEXT B:
    READ C
110:IF S<>C PRINT "MISS
    IN ";200+10A: END
120:NEXT A: PRINT "OK":
    END
200:DATA &0D,&67,&80,&3A
    ,&0D,&67,&C0,&3A,&0D
    ,&02,&07,&1F,&37,&02
    ,&0C,&1F,821
210:DATA &37,&02,&70,&1F
    ,&37,&02,&60,&1F,&37
    ,&10,&C5,&C9,&57,&42
    ,&52,&3A,1146
220:DATA &02,&37,&10,&C5
    ,&CA,&57,&42,&52,&37
    ,&78,&C4,&08,&78,&C4
    ,&54,&78,1606
230:DATA &C4,&30,&78,&C4
    ,&3C,&78,&C4,&6D,&78
    ,&C4,&A9,&10,&C5,&CE
    ,&57,&67,2139
240:DATA &01,&28,&02,&37
    ,&10,&C5,&C8,&57,&34
    ,&4E,&50,&2F,&03,&10
    ,&C5,&C9,1272
250:DATA &57,&67,&33,&38
    ,&13,&67,&66,&38,&0F
    ,&67,&99,&38,&0B,&67
    ,&CC,&38,1278
260:DATA &07,&67,&FF,&38
    ,&03,&2D,&3D,&10,&C5
    ,&C8,&57,&43,&52,&67
    ,&20,&29,1355
270:DATA &47,&02,&FF,&10
    ,&C5,&C8,&52,&2D,&4F
    ,&00,&00,&00,&00,&00
    ,&00,&00,947
```

《リスト3》CHORO CHOROのメイン・プログラム・リスト

```
  1:L=2: POKE &C5C8,125,
    0,0,5,0,0,0,&0E:
    POKE &C502, PEEK &C5
    C8: POKE &C4FE,&20
  2:INPUT "LEVEL(1,2,3)"
    ;I: IF I<>1 AND I<>2
    AND I<>3 THEN 2
  3:RESTORE 200+10I:
    READ A,B,C,D
  5:POKE &C49A,A: POKE &
    C49E,B: POKE &C4A2,C
    : POKE &C4A6,D
 10:WAIT 99: PRINT "--CH
    ORO CHORO--"
 30:PRINT "HI-SCO ";
    STR$ H
 40:PRINT "  BY:";N$
 50:WAIT 50: PRINT "STAR
    T!"
 60:WAIT 0: PRINT "":
    CALL 4576
 70:CALL &C4B9
 75:FOR I=0 TO 9: NEXT I
 80:L=L-1: IF L<0 THEN 1
    00
 90:POKE &C5CE,0: WAIT 5
    0: PRINT "LEFT:";
    STR$ L: GOTO 50
100:S= PEEK &C5C9+ PEEK
    &C5CA*256
110:WAIT 99: PRINT "GAME
     OVER": PRINT "SCORE
    :"; STR$ S
120:IF S>H LET H=S:
    PRINT "YOU ARE HIGH!
    ": INPUT "NAME ";N$
210:DATA &07,&1C,&70,&63
220:DATA &33,&66,&CC,&49
230:DATA &55,&32,&0B,&69
500:"** 1988.1.3
510:"** BY:N.MATSUDA
```



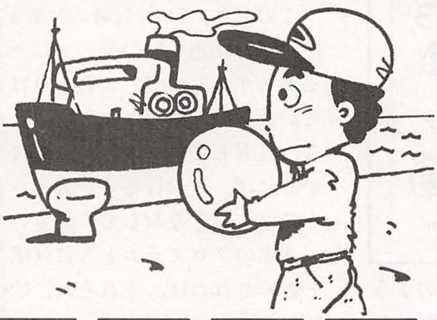
▲《写真1》レベルを入力した後タイトル画面が現れる



▲《写真2》高速スクロール。左からくるドットにぶつかるな

★影さんだけに，そっと教えます。じつは，クラスの日出子ちゃんは僕が好きなんです。(東京都多摩市・ヒデオミ14才)……【影：では，おかえしに。じつは，つぐ美ちゃんは……。つぐ美：さあ言ってごらんなさい。】

ベーシックマスターLⅢマーク5用



X1から移植のパズルゲームだ

移植版 PIRON KUN（ピロンクン）

ちゃふりみ

ゲームの内容

船員（せんいん）のピロンクンを[8][2][4][6]キーで動かして，ボールをすべて船まで運び，自分も船までもどると面クリアです。ボールは押した方向に何もないと動きつづけます。あやまってピロンクンかボールが海に落ちるとアウトです。周囲以外の海に岩が落ちると平地になるので，うまく利用してください。

ギブアップのときは[O]キーを押してください。ゲーム・オーバーでタイトル画面にもどったときにコンティニューすることができます（はっきり言って[H]キーです)。

プログラムについて

画面の関係でキャラクターの表示にカーソル移動命令が使えない（実際には一部で使用していますが）ので，LOCATE文を重ねて表示しています。プログラムがX1版から見ると少し（?）長いですが，機能の差と理解してください。

入力・セーブ・ロード

NEWON13を実行してから，**リスト1，2**を入力してください。セーブするときは，POKE＆HFFD7，1を実行して，1,200ボーにしてください。ロードはNEWON13を実行してから，POKE＆HFFD7，1を実行し，**リスト1**をロード，ランするとゲームがはじまります。

その他

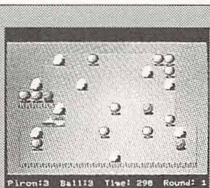
もし初心者のマーク5ユーザーでX1版のプログラムを持っている人がいたら，比較（ひかく）してみてください。多少は参考になる部分もあると思います（ないない)。

ゲームの途中でプログラムを直したくなったら[ESC]キーを押してください。

参考

- ●'87年9月号　X1用「PIRON KUN」
- ●'88年4月号　LⅢマーク5用「けっとばせい2」
- ●ザ・ビデオゲーム・ミュージック・コレクション

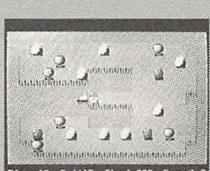
★



◀《写真1》1面です。ボールをすべて船に運ぶのがピロンクンの目的



▶《写真2》すべて運んで，自分も船にもどると面クリアというわけ



◀《写真3》3面はこんな面。面数を形どった画面に注目。いいねー



▶《写真4》おいおいこんなところでゲーム・オーバーか？コンティニューもできる

《リスト1》移植版PIRON KUNのIG定義プログラム・リスト

```
10 '■■■ [ IG SET PROGRAM ] ■■■
20 WIDTH 40:SCREEN ,,1
30 LOCATE 8,10:PRINT"** IG SET PROGRAM **"
40 LOCATE 8,15:COLOR 4:PRINT"ｼﾊﾞﾗｸ ｵﾏﾁ ｸﾀﾞｻｲ ...."
50 POKE&HFFE9,1
60 READ C$:IF C$="END" THEN 100 ELSE C=VAL("&H"+C$)
70 RGB=1:GOSUB 80:RGB=2:GOSUB 80:RGB=4:GOSUB 80:GOTO 60
80 READ A$:POKE&HFFEA,RGB:G=1:FOR I=&HA000+8*C TO &HA000+8*C+7
90 POKE I,VAL("&H"+MID$(A$,G,2)):G=G+2:NEXT:RETURN
100 POKE&HFFE9,0:CLS
200 '■■■ [ ｷｬﾗ ﾋｮｳｼﾞ ] ■■■
210 LOCATE 1,1:POKE278,32:PRINT"ｱｲｳｴｵｶｷｸｹｺｻｼｽｾｿﾀﾁﾂﾃﾄﾅﾆﾇﾈ":COLOR 7
220 LOCATE 1,2:          PRINT"ｱｲｳｴｵｶｷｸｹｺｻｼｽｾｿﾀﾁﾂﾃﾄﾅﾆﾇﾈ"
230 LOCATE 1,4:POKE278,32:PRINT"ﾅｱｲﾅｵｶﾅｹｺﾅｽｾﾅﾁﾂﾅ"
240 LOCATE 1,5:          PRINT"ﾅｳｴﾅｷｸﾅｻｼﾅｿﾀﾅﾃﾄﾅ":COLOR 7
500 '■■■ [ Main Program Load ] ■■■
```

★僕はテトリスが好きで，タンスのすきまに物をつめて，「1段消えるかな」と思ったり，筆箱に物をぎっしりつめたりする。だからどうしたと言われても困るが…。（千葉県成田市・吉田健吾14才）……【影：どうした。】

```
510 LOCATE 8,19:COLOR 4:PRINT"** Main Program Load **"
520 RUN ""
980 '■■■ [ ── I G · D A T A ── ] ■■■
990 '    CHR  0123456789ABCDEF  0123456789ABCDEF  0123456789ABCDEF
1000 '  [&H] COLOR 1           COLOR 2           COLOR 4
1010 DATA B1, 0070E0E0C040003F, 070F1F1F3F3F3F3F, F8860C080080C0FF
1020 DATA B2, 00000000000000FC, E0F0F8F8FCFCFCF8, 1F0F0707030303FF
1030 DATA B3, 3D3D1D1F0F030000, 3D3D3D7F6F0F1E3E, FDFDDD9F9FF3E0C0
1040 DATA B4, BCBCB8F8F0C00000, B8BBB4F6C630787C, BFBFBBF9F9CF0001
1050 DATA B5, FFFFFFFFFFFFFFFF, 0000000000000704, 0000000000000707
1060 DATA B6, FFFF87FFFFFFFFFF, 007878787878FC44, 00780078787BFCFC
1070 DATA B7, FFFF000080B0C0C0, 04070000007F3F3F, 0707000000000000
1080 DATA B8, FFFF000000010101, 44FC000000FEFEFE, FCFC000000000000
1090 DATA B9, 001C3E7C3A540000, 001F3F7F7F7E7D2A, F0DFBFFF7F7F7F7F
1100 DATA BA, 0000000000000000, 0080408040800000, 0FF3E9F1E8F0E8D0
1110 DATA BB, 0000000000000000, 5400000003030700, FFBFCAF0FCE0C0E0
1120 DATA BC, 0000000000000000, 00000004040E000, A141830F3F010001
1130 DATA BD, 071F3F3F7F7F7F7F, 00000C1810000000, F8E0CCD890808080
1140 DATA BE, E0D0E8D4E8D4A850, 0000000000000000, 1F07030301010101
1150 DATA BF, 7E552A150A000000, 0000000000000000, 8080C0C0E0C0E0F0
1160 DATA C0, A850A04000000000, 0000000000000000, 0101030301000001
1170 DATA C1, 01070F1F3F3F7F7F, 01060E1F3C206475, FFFFFFFFFFFFFFFF
1180 DATA C2, E0F8FCFEFEFEF4F0, 800000003860C040, FFFFFBF9F9F1E1C0
1190 DATA C3, 7FFFFFFFFF770000, 77ECECECEC440000, FFFFFFFFFF7780E0
1200 DATA C4, F0F0E08000000000, 0080808000000000, C0C0C08000010000
1210 DATA C5, 0000000000000000, 0000000000000000, FFFFFFFFFFFFFFFF
1220 DATA C6, FFFFFFFFFFFFFFFF, 0000000000000000, 0000000000000000
1230 DATA C7, 00000000000E1FF, E1FFFFFFFFFF1E00, 3E24242422220200
1240 DATA C8, FFFFFFFFFFFFFFFF, 0000000000000000, FFFFFFFFFFFFFFFF
1250 DATA 20, 0000000000000000, 0000000000000000, 0000000000000000
1260 DATA END
1270 '■■■ [ E N D ] ■■■
```

《リスト2》移植版PIRON KUNのメイン・プログラム・リスト

```
1 '■■■■■■ [ P I R O N  K U N ] ■■■■■■
2 WIDTH 40:SCREEN ,,0:CLEAR 300,&H7FE6:DIM BIN$(15),JUR$(15):PAI=3.14159:PEC=.27
84666
3 '■■■■■■ [ Music Sub Routine ] ■■■■■■
4 RESTORE 5:FOR I=&H6000 TO &H606F:READ MUS$:POKE I,VAL("&H"+MUS$):NEXT I:GOTO 7
0
5 DATA 20,04,40,04,5A,00,E6,03,34,04,EC,8C,F5,3D,44,56
6 DATA 10,AE,8C,F0,8D,24,31,A4,26,02,31,21,1A,50,E6,E6
7 DATA 8E,00,08,8D,3B,A6,8C,DA,4A,26,FD,30,1F,27,03,58
8 DATA 20,F1,31,3F,26,E8,1C,AF,35,84,34,06,4F,5F,34,26
9 DATA 10,8E,00,10,68,63,69,62,69,61,69,E4,EC,E4,A3,64
10 DATA 25,04,ED,E4,6C,63,31,3F,26,EA,35,26,32,62,39,12
20 DATA F7,FF,D3,39,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
30 DEFUSR=&H6000
40 READ TE,LG:IF LG=-1 THEN RETURN
50 POKE &H6002,TE:POKE &H6003,LG:POM=USR(Q):GOTO 40
60 '■■■■■■ [ ﾊｲﾚﾂ ﾍﾝｽｳ ] ■■■■■■
70 RESTORE 1150:FOR V=0 TO 15:READ BIN$(V):NEXT V
80 RESTORE 1170:FOR W=0 TO 15:READ JUR$(W):NEXT W
90 '
100 GOTO 940
110 '■■■■■■ [ Main ] ■■■■■■
120 PE=PEEK(&HFFE0):TI=TI-1:LOCATE 2,23:COLOR 7:PRINT USING"Piron:#  Ball:#  Tim
e:####  Round:##";PIRON;BA;TI;R;:POKE278,32:IF TI=0 THEN 360
130 PE=PEEK(&HFFE0):IF PE=&HAC THEN 360 ELSE IF PE=&HCB THEN 440 ELSE IF PE=&H8C
 THEN POKE &HFFE0,&HC4:COLOR 7:WIDTH 80:CLS:END ELSE IF PE=&HB8 THEN 480
140 PE=PEEK(&HFFE0):VX=(PE=&HB7)-(PE=&HBE):VY=(PE=&H8D)-(PE=&HCD):IF VX=0 AND VY
=0 THEN 120
150 V=INSTR("ﾅﾆｵｹｽﾁｽ",CHR$(SCREEN ((X+VX)*2+2,(Y+VY)*2)))
160 ON V GOTO 170,360,430,120,200,270,360
170 LOCATE X*2+2,Y*2:PRINT"ﾅﾅ";:LOCATE X*2+2,Y*2+1:PRINT"ﾅﾅ";:X=X+VX:Y=Y+VY:VX=0
:VY=0
180 LOCATE X*2+2,Y*2:PRINT"ｱｲ";:LOCATE X*2+2,Y*2+1:PRINT"ｳｴ";:GOTO 120
190 '■■■■■■ [ Move Ball ] ■■■■■■
200 XX=X+VX:YY=Y+VY:PE=PEEK(&HFFE0)
210 V=INSTR("ﾅﾆｵｹｽﾁｽ",CHR$(SCREEN ((XX+VX)*2+2,(YY+VY)*2)))
220 ON V GOTO 230,360,250,120,120,120,360
230 LOCATE XX*2+2,YY*2:PRINT"ﾅﾅ";:LOCATE XX*2+2,YY*2+1:PRINT"ﾅﾅ";:XX=XX+VX:YY=YY
+VY
240 LOCATE XX*2+2,YY*2:PRINT"ｽｾ";:LOCATE XX*2+2,YY*2+1:PRINT"ｿﾀ";:GOSUB 1200:GOT
O 210
250 LOCATE XX*2+2,YY*2:PRINT"ﾅﾅ";:LOCATE XX*2+2,YY*2+1:PRINT"ﾅﾅ";:BA=BA-1:GOSUB
1210:GOTO 120
260 '■■■■■■ [ Move Ishi ] ■■■■■■
270 XX=X+VX:YY=Y+VY:PE=PEEK(&HFFE0)
280 V=INSTR("ﾅﾆｵｹｽﾁｽ",CHR$(SCREEN ((XX+VX)*2+2,(YY+VY)*2)))
290 ON V GOTO 300,320,120,120,120,120,320
300 LOCATE XX*2+2,YY*2:PRINT"ﾅﾅ";:LOCATE XX*2+2,YY*2+1:PRINT"ﾅﾅ";:XX=XX+VX:YY=YY
+VY
310 LOCATE XX*2+2,YY*2:PRINT"ﾁﾂ";:LOCATE XX*2+2,YY*2+1:PRINT"ﾃﾄ";:GOSUB 1190:GOS
UB 1200:GOTO 280
320 LOCATE XX*2+2,YY*2:PRINT"ﾅﾅ";:LOCATE XX*2+2,YY*2+1:PRINT"ﾅﾅ";:FOR I=0 TO 4:G
OSUB 1190:GOSUB 1200:NEXT I:XX=XX+VX:YY=YY+VY
330 IF XX=0 OR XX=17 OR YY=0 OR YY=10 THEN GOTO 120
340 LOCATE XX*2+2,YY*2:IF &HC6=SCREEN (XX*2+2,YY*2+2) THEN PRINT"ﾅﾅ";:LOCATE XX*
2+2,YY*2+1:PRINT"ﾅﾅ";:LOCATE XX*2+2,YY*2+2:PRINT"ﾇﾇ";:LOCATE XX*2+2,YY*2+3:PRINT
"ﾆﾆ";:GOTO 120 ELSE PRINT"ﾅﾅ";:LOCATE XX*2+2,YY*2+1:PRINT"ﾅﾅ";:GOTO 120
350 '■■■■■■ [ Miis ] ■■■■■■
360 PIRON=PIRON-1:RESTORE 1340:GOSUB 30:IF PIRON>0 THEN 610
370 COLOR 2:LOCATE 4,10:PRINT"[graphic characters]"
380         LOCATE 4,11:PRINT"[graphic characters]"
390         LOCATE 4,12:PRINT"[graphic characters]":COLOR 7
400 RESTORE 1360:GOSUB 30:FOR I=0 TO 3000:NEXT:IF R>H THEN H=R
410 CLS:SCREEN ,,0:POKE &HFFE0,&HC4:GOTO 980
420 '■■■■■■ [ Clear ] ■■■■■■
430 IF BA>0 THEN 120 ELSE IF R=11 THEN 480
440 LINE(11,8)-(29,17),"♥",6,B:LINE(12,9)-(28,16)," ",7,BF
450 LOCATE 13,10:COLOR 7:PRINT USING"Round ## Clear !";R;:FOR I=0 TO 500:NEXT
460 R=R+1:IF R=12 THEN 480 ELSE LOCATE 13,13:PRINT"Let's Go "+Q$+Q$+"Next Round"
470 RESTORE 1300:GOSUB 30:FOR I=0 TO 1000:NEXT:GOTO 610
480 POKE278,32:CLS:LINE(0,0)-(39,9),"ﾈ",BF
490 LINE(0,10)-(39,24),"ﾆ",BF
500 HAN=40:XZ=100:YZ=50:GOSUB 1420:PAINT(90,50),2
510 '
520 HAN=159:XZ=639:YZ=100:GOSUB 1420:PAINT(630,100),4
530 FOR I=28 TO 0 STEP -2:LOCATE I,16:PRINT SHIP$;
540 GOSUB 1190:GOSUB 1200:GOSUB 1210:LOCATE I,16:PRINT"ﾆﾆ"+Q$+"ﾆﾆ";:NEXT
550 LOCATE 12,20:COLOR 7:PRINT"Congratulation !"
560 LOCATE 11,22:PRINT"All Round Clear !!":H=R
570 RESTORE 1400:GOSUB 30
580 FOR I=0 TO 3000:NEXT
590 CLS:POKE &HFFE0,&HC4:END
600 '■■■■■■ [ Write Round ] ■■■■■■
610 SCREEN ,,1:COLOR 4:CLS:LOCATE 16,10:PRINT"ROUND";R;:FOR I=0 TO 1000:NEXT:CLS
:POKE278,32:CLS:LINE(0,0)-(39,24)," ",BF
620 LINE(2,0)-(37,21),"ﾆ",BF:ON R GOSUB 710,730,750,770,790,810,830,850,870,890,
910
```

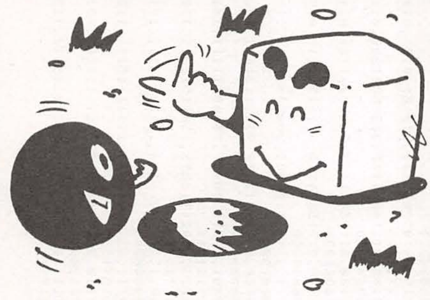
BM-LIII MK5

★僕の友人伊藤君は，斉藤由貴のポスターを部屋にはっていながら「俺はただのNECのファンなだけだ」と言う。(宮崎市・風魔修一16才)……【編：ベーマガを裏返してはりつけてるんだったら，今月号のは気まづいぞ。】

```
630 FOR I=1 TO 9:FOR J=1 TO 2:READ AB$,CD$,EF$,GH$:GOSUB 1070:GA$=AB$+CD$+EF$+GH
$:O=16-LEN(GA$):GB$=STRING$(O,"0")+GA$
640 FOR L=1 TO 8:G$=MID$(GB$,L*2-1,2):LOCATE (((J-1)*8+L)*2)+2,I*2
650 IF G$="00" THEN 660 ELSE GOSUB 1230
660 NEXT L:NEXT J:NEXT I
670 READ QQ,W,BA:LOCATE QQ*2+2,W*2:PRINT SHIP$;
680 FOR I=1 TO BA:READ QQ,W:LOCATE QQ*2+2,W*2:PRINT BALL$;:NEXT
690 READ X,Y:LOCATE X*2+2,Y*2:PRINT PIRON$;:TI=1000:RESTORE 1380:GOSUB 30:GOTO 1
20
700 '■■■■■■ [ Round Data  1 - 11 ] ■■■■■■
710 DATA 0,3,5,9, 5,5,A,0, 0,5,5,5, 5,7,6,0, 3,5,7,5, 5,5,7,0, A,5,5,5, 5,5,5,0,
 0,3,5,5, 9,5,5,0, 0,1,5,5, 5,5,6,0
720 DATA 7,5,5,6, 5,6,5,D, 6,5,5,5, 5,5,5,5, 5,5,5,5, D,5,5,5, 3,6,3,3,4,12,5,15
,8,4,6 : RESTORE 710 : RETURN
730 DATA 0,0,D,9, 5,7,0,0, 0,5,5,5, D,5,5,0, 7,5,5,5, 5,5,5,5, 5,5,D,0, 0,5,5,D,
 0,0,0,0, 6,5,5,5, 0,0,5,5, 5,5,0,0
740 DATA 6,5,5,5, 5,5,5,5, 7,5,5,6, 5,5,9,5, 9,5,5,5, 5,5,5,6, 2,2,3,14,2,5,7,10
,8,3,2 : RESTORE 730 : RETURN
750 DATA 3,5,5,7, 5,5,9,4, 5,6,5,5, 5,5,5,D, 5,9,7,0, 0,5,5,5, 0,0,0,0, 0,5,5,5,
 0,0,0,5, 5,5,5,4, 0,0,0,0, 0,5,D,5
760 DATA 5,6,5,0, 0,5,5,5, 5,5,D,7, 7,5,6,5, 2,5,5,5, 5,5,5,4, 6,5,3,13,3,12,8,2
,8,7,5 : RESTORE 750 : RETURN
770 DATA 0,0,1,9, 5,7,4,0, 0,0,5,5, 5,7,4,0, 0,1,5,D, 5,D,4,0, 0,5,5,5, 5,5,4,0,
 1,7,1,5, 5,5,4,0, 9,5,5,7, 5,5,5,D
780 DATA 5,9,5,5, 9,D,5,5, 5,5,5,9, 5,5,5,5, 0,0,1,5, 5,5,4,0, 4,2,3,9,4,12,8,13
,8,5,2 : RESTORE 770 : RETURN
790 DATA 5,5,6,5, 5,5,5,5, D,7,5,5, 5,5,5,6, 5,5,5,5, 5,5,7,6, 9,5,5,0, 0,0,0,0,
 5,7,5,5, 5,5,5,C, 0,0,0,0, 0,5,5,9
800 DATA 5,5,B,5, 5,5,5,5, 5,5,5,5, 5,5,7,6, 5,5,5,5, 5,5,5,4, 2,6,3,3,8,3,7,13,
2,2,5 : RESTORE 790 : RETURN
810 DATA 1,9,5,5, 5,5,5,C, 7,5,5,5, 5,7,5,5, 5,5,7,0, 0,5,5,9, 5,5,5,0, 0,0,0,0,
 9,5,5,5, 5,6,5,5, 5,5,5,0, 0,5,7,5
820 DATA 5,5,5,0, 0,5,5,5, 7,5,5,9, 5,5,5,5, 1,6,5,5, D,9,7,4, 13,4,3,5,3,15,2,7
,5,13,5 : RESTORE 810 : RETURN
830 DATA D,5,5,5, 5,5,7,5, 5,5,5,5, 5,D,5,6, 5,7,5,5, 5,5,5,5, 9,5,5,0, 0,5,5,5,
 9,7,6,0, 1,5,5,5, 0,0,0,0, 5,5,5,8
840 DATA 0,0,0,1, 5,5,7,4, 0,0,0,D, 9,7,5,0, 0,0,1,D, 5,5,6,0, 9,5,2,13,4,9,7,10
,5 : RESTORE 830 : RETURN
850 DATA 2,5,5,5, 5,5,5,4, 5,5,5,5, 5,6,5,D, D,5,5,0, 0,5,5,5, 5,5,5,0, 0,D,5,5,
 1,5,D,5, 5,D,5,C, 5,5,5,0, 0,5,5,5
860 DATA 9,5,6,0, 0,5,5,5, A,5,5,5, 5,5,5,7, 1,5,9,D, 5,5,5,C, 1,5,2,3,4,2,4,2,5
 : RESTORE 850 : RETURN
870 DATA 1,5,5,5, 5,9,5,C, 5,5,5,5, 5,5,5,B, 5,5,6,0, 0,9,5,5, 5,D,6,0, 0,5,5,7,
 1,5,D,5, 5,6,5,5, 0,0,0,0, 0,5,6,5
880 DATA 5,5,9,0, 0,5,5,5, 9,5,5,5, 5,5,5,6, 1,D,5,5, D,5,9,4, 2,6,3,2,2,14,7,14
,5,2,5 : RESTORE 870 : RETURN
890 DATA 1,5,0,1, 5,D,6,4, 5,D,0,5, 7,5,5,F, 7,7,0,5, 5,0,7,5, 1,7,0,5, 5,0,5,5,
 1,7,0,5, 6,0,6,9, 3,5,0,9, 7,0,5,5
900 DATA 1,D,0,7, 5,0,5,D, 5,5,4,5, 5,5,5,7, 6,5,4,1, 5,5,5,4, 5,2,3,2,4,8,3,13,
7,4,2 : RESTORE 890 : RETURN
910 DATA 5,5,0,0, 5,7,5,5, 5,D,0,0, 9,5,7,5, 5,5,0,0, 1,1,4,4, 9,5,0,0, 1,1,4,4,
 5,5,5,C, 1,1,4,4, 5,D,5,4, 1,1,4,4
920 DATA 5,5,5,4, 1,1,4,4, 5,5,5,4, D,5,5,5, 6,5,5,4, 7,5,D,5, 5,4,3,3,4,12,3,13
,7,5,5 : RESTORE 910 : RETURN
930 '■■■■■■ [ Character ] ■■■■■■
940 Q$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)
950 PIRON$="アイ"+Q$+"ウエ":SHIP$="オカ"+Q$+"キク":TREE$="ケコ"+Q$+"サシ"
960 BALL$="スセ"+Q$+"ソタ":ISHI$="チツ"+Q$+"テト":CL$="ナナ"+Q$+"ナナ":CS$="ヌヌ"+Q$+"ニニ"
970 '■■■■■■ [ Title ] ■■■■■■
980 R=1:PIRON=3:IF H<1 THEN H=1
990 CLS:POKE &HFFC6,8:POKE&HFFC7,128
1000 COLOR 1:LOCATE 14,20:PRINT"PIRON KUN":COLOR 7:LOCATE 14,0:PRINT"PIRON KUN":
LOCATE 11,2:PRINT"All Characters":POKE278,32
1010 FOR I=4 TO 7:LOCATE 8,I:PRINT"ナナナナナナナナナナナナナナナナニニニニ":NEXT
1020              LOCATE 8,5:PRINT"ナアイナナケコナナチツナナスセナニオカニ"
1030              LOCATE 8,6:PRINT"ナウエナナサシナナテトナナソタナニキクニ":COLOR 7
1040 LOCATE 7,9:PRINT"Hit Space Key To Start":POKE &HFFE0,&H04
1050 PE=PEEK(&HFFE0):IF PE= &H80 THEN 610 ELSE IF PE=&HB2 THEN R=H:GOTO 610 ELSE
 RESTORE 1320:GOSUB 30:GOTO 1050
1060 '■■■■■■ [ ヘンカン ] ■■■■■■
1070 FOR Z=0 TO 15
1080 IF AB$=JUR$(Z) THEN AB$=BIN$(Z)
1090 IF CD$=JUR$(Z) THEN CD$=BIN$(Z)
1100 IF EF$=JUR$(Z) THEN EF$=BIN$(Z)
1110 IF GH$=JUR$(Z) THEN GH$=BIN$(Z)
1120 NEXT Z
1130 RETURN
1140 '■■■■■■ [ 2 シンスウ ・ 16 シンスウ ] ■■■■■■
1150 DATA 0000,0001,0010,0011,0100,0101,0110,0111
1160 DATA 1000,1001,1010,1011,1100,1101,1110,1111
1170 DATA 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,A,B,C,D,E,F
1180 '■■■■■■ [ Sound ] ■■■■■■
1190 POKE &HFFD3,255:POKE &HFFD3,0:RETURN
1200 EXEC &HF7A9:RETURN
1210 POKE &HFFD4,128:BEEP:POKE &HFFD4,0:RETURN
1220 '■■■■■■ [ Screen Sub ] ■■■■■■
1230 AB=(((J-1)*8+L)*2)+2:CD=I*2+1:EF=I*2+2:GH=I*2+3
1240 IF G$="01" THEN PRINT"ナナ";:LOCATE AB,CD:PRINT"ナナ";:LOCATE AB,EF:PRINT"ヌヌ";:
LOCATE AB,GH:PRINT"ニニ";
1250 IF G$="10" THEN PRINT"ケコ";:LOCATE AB,CD:PRINT"サシ";:LOCATE AB,EF:PRINT"ヌヌ";:
LOCATE AB,GH:PRINT"ニニ";
1260 IF G$="11" THEN PRINT"チツ";:LOCATE AB,CD:PRINT"テト";:LOCATE AB,EF:PRINT"ヌヌ";:
LOCATE AB,GH:PRINT"ニニ";
1270 RETURN
1280 '■■■■■■ [ Music Data ] ■■■■■■
1290 ' [ Clear ]
1300 DATA 106,36,100,36,78,36,64,36,78,36,64,16, 0,-1
1310 ' [ Title ]
1320 DATA 78,36,94,36,120,36,68,36,88,36,120,36, 64,36,88,36,120,36,68,36,88,36,
120,36, 78,36,94,36,120,36,68,36,88,36, 120,36,64,36,88,36,120,36,56,36,88,36, 1
20,36,64,36,88,36,120,36,68,36,88,36, 120,36,78,36,94,16, 0,-1
1330 ' [ Out ]
1340 DATA 220,36,220,36,207,36,207,36,163,36,163,36, 136,36,136,36,163,36,163,36
,136,36,136,16, 0,-1
1350 ' [ Game Over ]
1360 DATA 220,10,163,10,145,10,136,10, 145,2.5, 163,10,220,10, 163,10,145,10,136
,10,145,2.5, 0,-1
1370 ' [ Start ]
1380 DATA 100,36,100,36, 88,36,88,36, 128,36,128,36, 120,36,120,36, 136,36,136,3
6, 154,36,154,36, 207,36,207,36, 154,36,154,16, 0,-1
1390 ' [ All Round Clear ]
1400 DATA 100,6,100,16,100,16,100,16,120,16, 154,16,120,16,100,13,94,13,88,13,94
,16, 88,16,73,13,78,16,73,16,64,10, 0,-1
1410 '■■■■■■ [ Circle ] ■■■■■■
1420 FOR J=0 TO 2 * PAI STEP .1
1430 U=HAN * COS(J)+XZ:Z=YZ-HAN * SIN(J) * PEC
1440 UU=HAN * COS(J+.1)+XZ
1450 ZZ=YZ-HAN * SIN(J+.1) * PEC
1460 LINE(U,Z)-(UU,ZZ),PSET,2
1470 NEXT J
1480 RETURN
1490 '■■■■■■ [ E N D ] ■■■■■■
```


★日本では，もうなつかしのゲーム「影の伝説"THE LEGEND OF KAGE"をアメリカの人々は "レジェンド オブ ケイジ" と読む。(U.S.A・しうへい15才)……【影：ナルホドネ。トイウコトハ，ワタシハ，ケイジサンネ。】

PASOPIA7用



ボールを使った思考型ゲーム

PULLUP（プルップ）

峠　恒司

はじめに

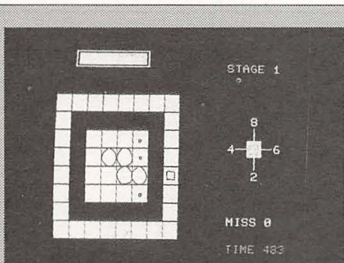
パズルゲームです。タイトルのごとくボールを引いて移動させます。単純なルールですが，けっこう頭を使います。

ルール

●黄色のコマがあなたで，上下左右に動くことができる。何もないところ(黒い部分）へは行けない。
●水色のボールは黄色のコマと縦横方向の座標が一致すると，黄色のコマのほうへ1マス分動く。
●青色のコマは動かせる。
●水色のボールが白い四角の位置にすべて移動すると面クリア。
●色のボールが穴に落ちるとミス。
●時間制限500秒。
●面数は20。ミスは4回まで。

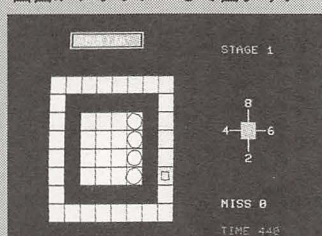
キー操作

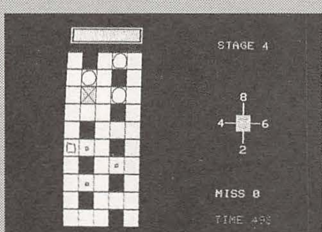
●黄色のコマは[2]（下）[4]（左）[6]（右）[8]（上）キーで動かす。
●自滅は[M]キー。ミス1回になる。
●[C]キーを押すと，即（そく）クリア。つぎの面へいける。
●ゲーム・オーバー後のリプレイはリターン・キーを押す。その面から続けてできる。



▲《写真1》1面です。水色のボールを白い四角の位置に移動させる

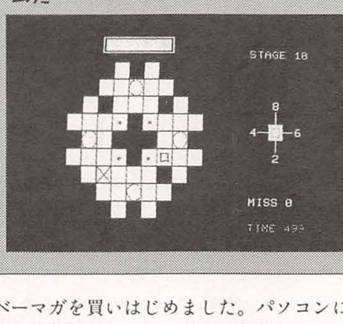
▼《写真2》ほらね，このとおり，画面がフラッシュして面クリア





▲《写真3》4面です。水色のボールは縦横座標が一致すると1マス動く

▼《写真4》10面はこ〜んな面だぞ。なかなか簡単そうでむずかしいゲームだ



PULLUPのプログラム・リスト

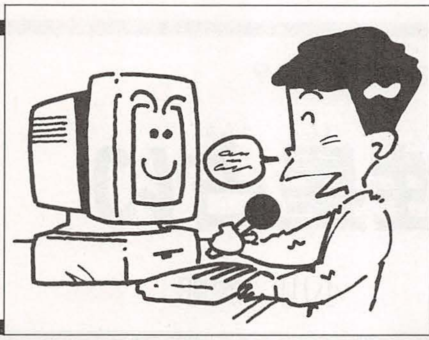
```
10 WIDTH 40:SCREEN 2,3:DEFINT A-Z
20 DIM K0(100),K1(100),K2(100),K3(100),A(12,11),B(12,11)
30 FOR M=0 TO 12:FOR N=0 TO 11:A(M,N)=0:B(M,N)=0:NEXT:NEXT
40 CLS:KX=100:KY=50:GOSUB 920
50 S=1:CLS:SCREEN 2,0
60 'ｼｮｷｶﾞﾒﾝ
70 LINE(90,4)-(166,18),5,B:LINE(93,6)-(163,16),1,BF
80 COLOR 6:LOCATE 13,1:PRINT "PULLUP"
90 COLOR 7:LOCATE 34,8:PRINT "8":LOCATE 34,14:PRINT "2"
100 LOCATE 31,11:PRINT "4     6"
110 LINE(257,91)-(294,91),3:LINE(276,73)-(276,109),3
120 KX=269:KY=84:GOSUB 860
130 COLOR 4:LOCATE 31,2:PRINT "STAGE";S
140 E=0:COLOR 3:LOCATE 31,19:PRINT "MISS 0"
150 'ﾓﾝﾀﾞｲ
160 FOR M=1 TO 11:FOR N=1 TO 10:A(M,N)=0:B(M,N)=0:NEXT:NEXT
170 J=0:J1=0:LINE(23,27)-(231,187),0,BF
180 RESTORE 1100:IF S=1 THEN 200
```


★僕は，昭和63年11月からこのベーマガを買いはじめました。パソコンについていろいろ書いてあって，とても便利です。もっと，音楽プログラムを載せてほしいです。(東京都日野市・国玉14才）……【編：よろしく。】

```
190 FOR N=1 TO 10*S-10:READ K$:NEXT
200 FOR N=1 TO 10:READ K$
210 FOR M=1 TO 11:K=VAL(MID$(K$,M,1))
220 ON K+1 GOTO 300,290,230,240,290,290,280,250,280,250
230 X=M:Y=N:GOTO 290
240 J=J+1:X(J)=M:Y(J)=N:GOTO 290
250 J1=J1+1:B(M,N)=2
260 IF K=9 THEN K=3:GOTO 240 ELSE K=1
270 GOTO 290
280 B(M,N)=1:IF K=8 THEN K=4 ELSE K=1
290 A(M,N)=K:GOSUB 810
300 NEXT:NEXT
310 PLAY "T12003L16CEGL804C"
320 TI=TIME+500:IF INKEY$<>"" THEN 320
330 'ｺﾏﾉ ｲﾄﾞｳ
340 COLOR 2:LOCATE 31,22:PRINT USING "TIME ###";TI-TIME
350 IF TI-TIME<1 THEN 720
360 C$=INKEY$:IF C$="M" THEN 740
370 IF C$="C" THEN 660
380 X1=(C$="4")-(C$="6"):Y1=(C$="8")-(C$="2")
390 IF X1+Y1=0 THEN 340
400 M1=X+X1:N1=Y+Y1
410 IF A(M1,N1)=1 THEN 450 ELSE IF A(M1,N1)<>4 THEN 340
420 M2=X+2*X1:N2=Y+2*Y1:IF A(M2,N2)<>1 THEN 340
430 M=M1:N=N1:K=1:GOSUB 810
440 M=M2:N=N2:K=4:GOSUB 810:SWAP A(M,N),A(M1,N1)
450 M=X:N=Y:K=1:GOSUB 810
460 M=M1:N=N1:K=2:GOSUB 810:SWAP A(M,N),A(X,Y):X=M:Y=N
470 IF B(M,N)=2 THEN PLAY "O4L32CEGP8":J1=J1-1:B(M,N)=0
480 'ﾎﾞｰﾙﾉ ｲﾄﾞｳ
490 FOR H=1 TO J:T(H)=0:NEXT
500 FOR H=1 TO J:M=X(H):N=Y(H)
510 IF T(H)=1 OR (X<>X(H) AND Y<>Y(H)) THEN 600
520 MX=SGN(X-M):NY=SGN(Y-N)
530 IF A(M+MX,N+NY) MOD 4<>1 THEN 600
540 PLAY "L6403GAB":K=1:GOSUB 810
550 IF A(M+MX,N+NY)=1 THEN 580
560 PLAY "O1L16GC":K=6:M=M+MX:N=N+NY:GOSUB 810
570 GOTO 730
580 K=3:M=M+MX:N=N+NY:GOSUB 810:SWAP A(M,N),A(X(H),Y(H)):X(H)=M:Y(H)=N
590 T(H)=1:GOTO 500
600 NEXT
610 IF J1>0 THEN 360
620 FOR H=1 TO J
630 IF B(X(H),Y(H))<>1 THEN 360
640 NEXT
650 'ｵﾜﾘ
660 S=S+1:FOR H=1 TO 6
670 PLAY "O4T120L64CDEFGABO5C"
680 COLOR=(3,H):FOR I=0 TO 200:NEXT
690 NEXT:COLOR=(3,3)
700 IF S<21 THEN 130
710 CLS:COLOR 7:LOCATE 12,12:PRINT "*** THE END ***":LOCATE 0,23:END
720 GOSUB 790:COLOR 7:LOCATE 11,13:PRINT "TIME  OVER"
730 FOR I=0 TO 3000:NEXT
740 E=E+1:COLOR 3:LOCATE 35,19:PRINT E
750 IF E<4 THEN PLAY"O2L4C":GOTO 160
760 PLAY "O3L16ECL4EL16DCO2BL8BO3CL2O2A","O2L16ECL4EL16DCO1BL8BO2CL2O1A"
770 GOSUB 790:COLOR 7:LOCATE 11,13:PRINT "GAME  OVER"
780 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 130 ELSE 780
790 LINE(81,101)-(174,113),6,B:LINE(82,102)-(173,112),2,BF:RETURN
800 'ｺﾏｶﾞｸ
810 KX=16*M+24:KY=16*N+12
820 ON K GOTO 830,860,870,880,890,900
830 IF B(M,N)=2 THEN PUT@(KX,KY),K0,PSET:RETURN
840 CL=3:GOSUB 1080:IF B(M,N)=0 THEN RETURN
850 LINE(KX+6,KY+6)-(KX+8,KY+8),7,B:RETURN
860 CL=6:GOSUB 1080:LINE(KX+3,KY+3)-(KX+11,KY+11),4,B:RETURN
870 PUT@(KX,KY),K1,PSET:RETURN
880 CL=1:GOSUB 1080:LINE-(KX,KY),0:LINE(KX+14,KY)-(KX,KY+14),0:RETURN
890 PUT@(KX,KY),K2,PSET:RETURN
900 PUT@(KX,KY),K3,PSET:RETURN
910 'ﾎﾞｰﾙ,ｱﾅ,ｷｰﾉ ﾊﾟﾀｰﾝ
920 GOSUB 1040:LINE(KX+2,KY+6)-(KX+8,KY+7),4,BF
930 LINE(KX+3,KY+7)-(KX+4,KY+9),4,BF:CIRCLE(KX+10,KY+7),2,4
940 GET@(KX,KY)-(KX+14,KY+14),K0
950 GOSUB 1040:GOSUB 1050:GET@(KX,KY)-(KX+14,KY+14),K1
960 GOSUB 1040:CIRCLE(KX+7,KY+7),7,0:PAINT(KX+7,KY+7),0,0
970 CIRCLE(KX+7,KY+7),7,2
980 GET@(KX,KY)-(KX+14,KY+14),K2
990 LINE(KX-1,KY-1)-(KX+15,KY+15),0,BF
1000 LINE(KX-6,KY-6)-(KX+20,KY+20),3,B
1010 GOSUB 1050:CIRCLE(KX+4,KY+4),8,3:PAINT(KX-4,KY-4),3,3
1020 CIRCLE(KX+4,KY+4),7,2
1030 GET@(KX-3,KY-3)-(KX+11,KY+11),K3:RETURN
1040 LINE(KX-1,KY-1)-(KX+15,KY+15),3,BF:RETURN
1050 CIRCLE(KX+7,KY+7),7,4:PAINT(KX+7,KY+7),5,4
1060 PSET(KX+4,KY+3),7:PSET(KX+3,KY+4),7
1070 PSET(KX+4,KY+5),7:PSET(KX+3,KY+6),7:RETURN
1080 LINE(KX,KY)-(KX+14,KY+14),CL,BF:RETURN
1090 'ﾓﾝﾀﾞｲﾉ ﾃﾞｰﾀ
1100 DATA 00000000000,00111111110,00100000010,00101116010,00101336010,0010133601
0,00101116010,00100000010,00111111120,00000000000
1110 DATA 00000000000,00000000000,11111111111,11131165611,11313116111,1111111111
2,00000000000,00000000000,00000000000,00000000000
1120 DATA 00000000000,00111111110,00100000010,00106116010,00101341010,0010433101
0,00106111010,00100000010,00111111120,00000000000
1130 DATA 00010131000,00013101000,00014131000,00011101000,00010111000,0002610100
0,00010161000,00016101000,00010111000,00011101000
1140 DATA 00000000000,03111111130,01000100010,01000100010,01001110010,0111666111
0,01001210010,01000100010,01000100010,03111111110
1150 DATA 31111111111,00011111111,60111111111,10160111111,10101011111,1110001111
1,11106010001,31111110101,11121160101,13111130001
1160 DATA 03111111130,01414141410,01111111110,01418181410,01111211110,0141818141
0,01111111110,01414141410,03111111130,00000000000
1170 DATA 01111111110,01666611110,01100010110,01113330110,01103730110,0110333111
0,01101000110,01111666610,02111111110,00000000000
1180 DATA 01111111113,01000000001,01011111101,01010000111,01010160101,0101166010
1,01010000111,01011121101,01001000001,03111111113
1190 DATA 00001010000,00011311000,00101110100,01116061110,00310001300,0111606211
0,00141110100,00011311000,00001010000,00000000000
1200 DATA 09911011100,01111015100,01111011100,01115011100,01116261100,0111101510
0,01151011100,01111011100,01111011100,00000000000
1210 DATA 03111111130,01515151510,01116161110,01515151510,01111211110,0151515151
0,01116161110,01515151510,03111111130,00000000000
1220 DATA 30000000000,11111100000,30000611111,11111100001,30000611111,1111120000
1,10000611111,11111100001,00000111111,00000000001
1230 DATA 00000000000,00000000000,00000011100,00000016110,91111161412,0000009101
0,00000000000,00000000000,00000000000,00000000000
1240 DATA 11111111111,10001100001,10300103601,10610300001,10000111111,1611120000
1,10000106101,10630100301,10000110001,11111111111
1250 DATA 31111111113,11000000011,11061116011,11011111011,11011511011,1101111101
1,11031113011,11000000011,11116261111,11111111111
1260 DATA 21111111111,11101110111,11013511011,10130001101,11150005111,1011000610
1,11011561011,11101110111,11111111111,00000000000
1270 DATA 91111115111,11151511151,15111111111,11151151111,11111115111,1151626111
5,51111151111,11511111151,11111115111,11111511119
1280 DATA 03110001130,01111111110,01110401110,00106160100,00211111100,0010611010
0,01110801110,01111111110,03110001130,00000000000
1290 DATA 31111115113,11151511151,15111111111,11151651111,11111615111,1151261111
5,51111651111,11511111151,11111115111,31111511113
```


★影さん，赤と青で書くとめだつでしょう。(大分県東国郡・黒がなかったため，青と赤で書いた男17才)……
【影：結局こうなると，黄色で書いたとか，紫で書いたとか言っても誰も信用しません。あしからず。】

MSX2/MSX2+用



MSXがサンプリング・マシンに!!

MSX VOICE

（エムエスエックス ボイス）

小川　次郎

操作方法

まず，RUN（ラン）すると「サンプリング(1) ロボットボイス(2)」とでるので，[1]か[2]を押すと各プログラムのマシン語の読み込みがはじまります。

(1)サンプリング

[1]を押すとVRAM PCMの画面になります。メニューがでるので選択（せんたく）してください。

○ロクオン（[1]キー）

まず，「REAL（リアル）(1←→13) LONG（ロング）」と聞いてくるので1～13までの数字を入力してリターン・キーを押してください。数字が小さいほど鮮明（せんめい）で短いサンプリングができます。13にすると50秒以上のが可能です。

つぎに「SHORT（ショート）(0←→211) LONG（ロング）」とでるので，0で0.何秒，211で50秒ちょっとです。

「HIT（ヒット） ANY（エニー） KEY（キー）」とでたらカセット・ケーブルの白をカセット等の出力端子（たんし）に接続し，キーボードの適当なキーを押して音を鳴らしてください。録音状態（ろくおんじょうたい）は，スクリーン8の256色モードでドットとなってモニタできます。

○サイセイ（[2]キー）

VRAM PCMに入っているサンプリング・データを再生（さいせい）します。

○ロード（[3]キー）

セーブした音のデータを読み込みます。ファイル名を入れてリターン・キーを押してください。何も入れずにリターン・キーだけ押すとディスクの中のファイル名が表示され，再びファイル名を聞いてきます。

○セーブ（[4]キー）

サンプリングしたデータをディスクにセーブします。ファイル名を聞いてきますから8文字＋拡張子以内で決めてください。リターン・キーで，スクリーン8の画像データとしてセーブされます。

(2)ロボットボイス

[2]キーを押すとすぐにマシン語を読みにいき，実行します。こちらは，一度実行すると終わらないので[CTRL]＋[STOP]でBASICにもどることができます。

このプログラムは，あたかもロボットがしゃべっているかのような声に変えるプログラムです。

★

MSX VOICEのプログラム・リスト

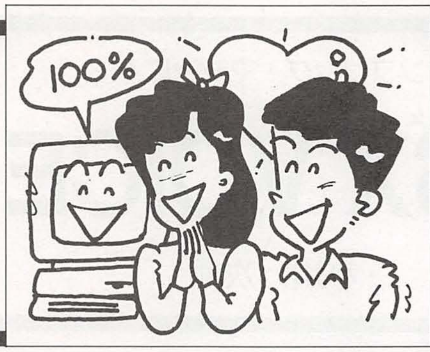
```
10 '
20 '      MSX VOICE MACHIN
30 '        BY JIRO.OGAWA
40 '
50 '
60 SCREEN1:PRINT"ｻﾝﾌﾟﾘﾝｸﾞ     (1)":PRINT"ﾛﾎﾞｯﾄ ﾎﾞｲｽ (2)"
70 S=VAL(INKEY$):ONSGOTO80,320:GOTO 70
80 '
90 '   NEW VRAM PCM
100 '
110 CLEAR&H1300,&HCFFF:DEFUSR0=&HD000:DEFUSR1=&HD029:AD=&HD000:RESTORE310
120 READA$:IFA$="K"THEN130ELSEPOKEAD,VAL("&H"+A$):AD=AD+1:GOTO120
130 SCREEN1:PRINT"ﾛｸｵﾝ (1)":PRINT"ｻｲｾｲ (2)":PRINT"ﾛｰﾄﾞ (3)":PRINT"ｾｰﾌﾞ (4)"
140 S=VAL(INKEY$):ONSGOTO150,230,260,280:GOTO140
150 '--- ﾛｸｵﾝ ---
160 CLS:INPUT"REAL (1 <―> 13) LONG";R
170 IF R<1 OR R>13 THEN 160
180 POKE&HD00F,R:POKE&HD03E,R
190 CLS:INPUT"SHORT (0 <―> 211) LONG";L
200 IF L<0 OR L>211 THEN 190
210 POKE&HD00B,L:POKE&HD034,L
220 CLS:PRINT"HIT ANYKEY":A$=INPUT$(1):SCREEN8:SETPAGE0,0:MOTORON:A=USR(0):MOTOR
OFF:VPOKE&H0,R:VPOKE&H1,L:COPY(0,0)-(256,212),0TO(0,0),1
230 '--- ｻｲｾｲ ---
240 SCREEN8:SETPAGE0,1:R=VPEEK(&H0):POKE&HD03E,R:L=VPEEK(&H1):POKE&HD034,L
250 SCREEN8:SETPAGE0,0:COPY(0,0)-(256,212),1TO(0,0),0:A=USR1(0):FORI=0TO1:I=-STR
IG(0):NEXT:GOTO130
260 '--- ﾛｰﾄﾞ ---
270 N$="":INPUT"FILE NAME=>";N$:IFN$=""THENFILES:PRINT:GOTO260ELSESCREEN8:SETPAG
E1,1:CLS:BLOADN$,S:GOTO130
280 '--- ｾｰﾌﾞ ---
290 INPUT"FILE NAME=>";N$:SCREEN8:SETPAGE1,1:BSAVE N$,&H0,&H100*PEEK(&HD034)+&H5
0,S:GOTO130
300 '--- MACHIN DATA ---
310 DATAF3,3E,0,D3,99,3E,40,D3,99,11,50,D3,E,8,3E,13,3D,20,FD,3E,E,CD,96,0,CB,17
,CB,10,D,20,EF,E,98,ED,41,1B,7B,B2,20,E4,C9,F3,3E,0,D3,99,3E,0,D3,99,11,50,D3,E,
98,98,ED,40,0,E,8,3E,13,3D,20,FD,AF,CB,10,CB,17,CD,35,1,D,20,F0,1B,7B,B2,20,E3,F
B,C9,K
320 '
330 '
340 ' VOICE CHANGER
350 '
360 ' ●●● ｼｮｷ ｾｯﾃｲ
370 CLEAR &H1300,&HCFFF
380 DEF USR0=&HD000
390 '●●● MACHINE DATA READ
400 RESTORE 510
410 AD=&HD000
420 READ A$
430 IF A$="K" THEN 470
440 POKE AD,VAL("&H"+A$)
450 AD=AD+1
460 GOTO 420
470 '●●● START
480 CLS
490 A=USR(0)
500 '●●● MACHIN DATA
510 DATA CD,B7,00,30,01,C9,F3,21,00,D1,11,50,00,0E,08,3E,0E,CD,96,00,CB,17,CB,10
,0D,20,F4,70,23,1B,7B,B2,20,EB,F3,21,00,D1,11,50,00,46,23,0E,08,AF,CB,10,CB,17,C
D,35,01,0D,20,F5,1B,7B,B2,20,EC,FB,18,C0,K
```

★プログラム・コーナーにぜひFM77AV(V3.3)用のプログラムを載せてほしいです。(北海道札幌市・増田　桂　15才)……【編：まずは，ランダム・コーナーから！がんばれAVユーザー!!Dr.D：投稿待っとるゾ!!】

●実用プログラム

PC-8801シリーズ(N88-DISK BASIC V1モード)用

(※要漢字ROM)



キミの彼女との相性は?

相性星占い

小川　次郎

★使いかた

オールベーシックですので，ただRUN(ラン)すれば，すぐに『相性星占い』と表示されます。何かキーを押してくださいと表示されたときには素直(すなお)にスペース・キー等を押してください。

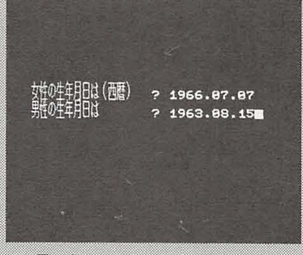
まず女性の生年月日を入力してください。西暦(せいれき)で年を入力したら『.』でくぎり，つぎに月を入力します。このとき，1ケタの月の人は十の位に0をつけて入力してください(例：1月→01)。また『.』でくぎり，日を入力してください。1ケタの日のほうは月と同様です(例：昭和45年2月7日生まれの女性の場合の入力→1970.02.07)。

女性と同様に，男性の生年月日を入力し，終わると，女性，男性の順に星座別のラッキー・カラー，ラッキー・フラワー等のラッキー・データが表示されます。

これらの表示が終わると，2人の未来を占います。0年後から99年後まで占えますので，お好きな数字を入力してください。最後に相性がパーセンテージで，表示されて，終了します。

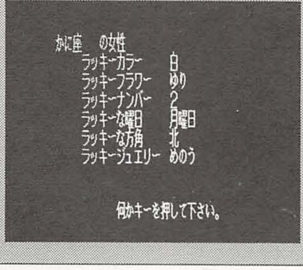
《第1表》変数表

変数	内容
SEIZA＄(I)	星座名の文字列
LUCKNA＄(I)	ラッキー・データのタイトル文字列
SELUS＄(I，II)	星座別ラッキー・データー文字列
AISHO(I，II)	相性
JYN	女性の生まれた年
JYG	女性の生まれた月
JYH	女性の生まれた日
DYM	男性の生まれた年
DAG	男性の生まれた月
DHI	男性の生まれた日
DASEIZA	男性の星座
JYSEIZA	女性の星座



▲《写真1》まずは，それぞれの生年月日を入力。1ケタの月は頭に0を！

▼《写真2》入力が終わると女性のほうからラッキー・カラーなどを表示

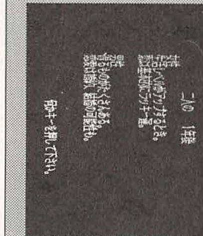


相性星占いのプログラム・リスト

```
10 KEY 1."console 0,25"+CHR$(13)
20 KEY 2,"roll 100"+CHR$(13)
30 KEY 3,"list -49999"+CHR$(13)
40 KEY.CLEAR=&H35D9
50 KEY 6,"2223,"
60 KEY 7."width 80"+CHR$(13)
110 WIDTH 40,25:CONSOLE 20,25,0,1:PRINT CHR$(12)
120 SCREEN 0.3:ROLL 100:ROLL 100:SCREEN 0,0
130 COLOR=(1,7)
200 DIM SEIZA$(11),SELUC$(11,5),AISHO(11,11)
210 RESTORE
220 FOR I=0 TO 11:READ AA$:SEIZA$(I)=AA$+"3a42":NEXT
225 FOR I=0 TO 5:READ AA$:LUCKNA$(I)=AA$:NEXT
230 FOR I=0 TO 11:FOR II=0 TO 5:READ SELUC$(I,II):NEXT :NEXT
240 FOR I=0 TO 11:FOR II=0 TO 11:READ AISHO(I,II):NEXT:NEXT
500 KC=1:KY=5:KX=10:KMO$="416a,402d,4031,406a,2424," ' "aisho hoshi uranai "
510 GOSUB 65000:GOSUB 62000
515 '*** test ****
516 ' JYN=1970:JYG=2:JYH=7:DYM=1969:DAG=1:DHI=6:DASEIZA=9:JYSEIZA=10:GOTO 1500
550 KY=5:KX=10:KMO$="3d77,402d,244e,4038,472f,376e,467c,244f,214a,403e,4e71,214b
." ' "jyo sei no sei nen gappi wa(sei reki) "
560 GOSUB 65000
570 LOCATE 24,11:INPUT JYS$
600 KY=6:KX=10:KMO$="434b,402d,244e,4038,472f,376e,467c,244f,"
610 GOSUB 65000
620 LOCATE 24,13:INPUT DAS$:LOCATE 24,13:PRINT "                    ":LOCATE 24,11:PRINT
 "                "
650 JYN=VAL(LEFT$(JYS$,4)):JYG=VAL(MID$(JYS$,6,2)):JYH=VAL(RIGHT$(JYS$,2))
660 DAN=VAL(LEFT$(DAS$,4)):DAG=VAL(MID$(DAS$,6,2)):DAH=VAL(RIGHT$(DAS$,2))
700 TSU=JYG:HI=JYH:GOSUB 51000:JYSEIZA=SEIZA
710 TSU=DAG:HI=DAH:GOSUB 51000:DASEIZA=SEIZA
800 GOSUB 63000:KX=2:KY=1:KMO$=SEIZA$(JYSEIZA):GOSUB 65000
810 KX=7:KMO$="244e,3d77,402d,":GOSUB 65000
820 FOR I=0 TO 5
830 KY=2+I:KX=5:KMO$=LUCKNA$(I):GOSUB 65000
840 KX=15:KMO$=SELUC$(JYSEIZA,I):GOSUB 65000
850 NEXT
860 GOSUB 62000
900 KX=2:KY=1:KMO$=SEIZA$(DASEIZA):GOSUB 65000
910 KX=7:KMO$="244e,434b,402d,":GOSUB 65000
920 FOR I=0 TO 5
930 KY=2+I:KX=5:KMO$=LUCKNA$(I):GOSUB 65000
940 KX=15:KMO$=SELUC$(DASEIZA,I):GOSUB 65000
950 NEXT
960 GOSUB 62000
1000 ' life number
```


★私の学校には，給食の牛乳に小魚をうかべて，「お魚さんが泳いでる」と言って飲むやつがいる。そのあだ名をゾンビと言う。(福島県安達郡・東和の武藤＆シゲ14才)……【影：カルシウムたっぷりで健康に最適!!】

```
1010 IF LEN(STR$(JHI))=1 THEN JYLIFE=11-JHI:GOTO 1050
1020 JYLIFE=11-VAL(RIGHT$(STR$(JHI),1))-VAL(LEFT$(STR$(JHI),1))
1050 IF VAL(STR$(DHI))=1 THEN DALIFE=11-DHI:GOTO 1100
1060 DALIFE=11-VAL(RIGHT$(STR$(DHI),1))-VAL(LEFT$(STR$(DHI),1))
1100 KX=5:KY=1:KMO$="234c,2369,2366,2365,2340,234e,2375,236d,2362,2365,2372,242b
,2469,4673,3f4d,244e,4c24,4d68,2472,406a,2424,245e,2439," ' LIFE NUMBER ｶﾗ 2ﾀﾘﾉ
ﾐﾗｲ wo uranai masu
1110 GOSUB 65000
1120 KX=3:KY=3:KMO$="323f,472f,3865,2472,406a,2424,245e,2439,242b."  ' nannen go
 wo uranai masuka
1130 GOSUB 65000
1140 LOCATE 13,7:INPUT MIRAI:LOCATE 13,7:PRINT "      "
1150 GOSUB 63000
1160 KX=8:KY=0:KMO$="4673,3f4d,244e,":GOSUB 65000:NU=MIRAI:GOSUB 53000:KX=KX+4:G
OSUB 65000:KMO$="472f,3865,":KX=KX+2 :GOSUB 65000  ' futari no N nen go
1170 KX=2:KY=1:KMO$="3d77,402d,":GOSUB 65000
1180 LIFE=1988-JYN+1+MIRAI:KY=2:GOSUB 59000
1300 KX=2:KY=5:KMO$="434b,402d,":GOSUB 65000
1310 LIFE=1988-DAN+1+MIRAI:KY=6:GOSUB 59000
1320 GOSUB 62000
1500 ' aisho
1510 KX=5:KY=1:KMO$="243d,2473,244a,4673,3f4d,244e,416a,402d,244f,":GOSUB 65000:
GOSUB 40000:WIDTH 80:WIDTH 40
1520 KX=5:KY=9:KMO$="376b,324c,242c,2447,245e,2437,243f,2123,":GOSUB 65000
1535 INC=7:IF AISHO(JYSEIZA,DASEIZA)>80 THEN INC=4
1536 IF AISHO(JYSEIZA,DASEIZA)<40 THEN INC=2
1540 AA$=STR$(AISHO(JYSEIZA,DASEIZA)):INU=VAL(LEFT$(AA$,2)):INX=12:GOSUB 30000
1550 INU=VAL(RIGHT$(AA$,1)):INX=21:GOSUB 30000
1560 KX=30:KY=6:KMO$="2173,":GOSUB 65000:GOSUB 62000
2000 WIDTH 80,25:KX=5:KY=5:KMO$="2422,246a,242c,2448,2426,2434,2436,2424,245e,24
37,243f,2123,":GOSUB 65000
2010 FOR I=0 TO  1000:NEXT :RUN
29999 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:LOCATE 0,24:END
30000 ' lerge number
30010 ' inx=? (locate ),inu=? (number),inc=? (color)
30015 COLOR INC
30020 ON INU+1  GOSUB 31000,31100,31400,31500,31600,31700,31800,31900,31200,3130
0
30030 COLOR 7:RETURN
31000 LOCATE INX, 5:PRINT "■■■■"
31010 LOCATE INX, 6:PRINT "■  ■"
31020 LOCATE INX, 7:PRINT "■  ■"
31030 LOCATE INX, 8:PRINT "■  ■"
31040 LOCATE INX, 9:PRINT "■  ■"
31050 LOCATE INX,10:PRINT "■  ■"
31060 LOCATE INX,11:PRINT "■  ■"
31070 LOCATE INX,12:PRINT "■  ■"
31080 LOCATE INX,13:PRINT "■■■■"
31090 RETURN
31100 LOCATE INX, 5:PRINT " ■■"
31110 LOCATE INX, 6:PRINT "■■■"
31120 LOCATE INX, 7:PRINT " ■■"
31130 LOCATE INX, 8:PRINT " ■■"
31140 LOCATE INX, 9:PRINT " ■■"
31150 LOCATE INX,10:PRINT " ■■"
31160 LOCATE INX,11:PRINT " ■■"
31170 LOCATE INX,12:PRINT " ■■"
31180 LOCATE INX,13:PRINT "■■■■"
31190 RETURN
31200 LOCATE INX, 5:PRINT "■■■■"
31210 LOCATE INX, 6:PRINT "■  ■"
31220 LOCATE INX, 7:PRINT "■  ■"
31230 LOCATE INX, 8:PRINT "■  ■"
31240 LOCATE INX, 9:PRINT "■■■■"
31250 LOCATE INX,10:PRINT "■  ■"
31260 LOCATE INX,11:PRINT "■  ■"
31270 LOCATE INX,12:PRINT "■  ■"
31280 LOCATE INX,13:PRINT "■■■■"
31290 RETURN
31300 LOCATE INX, 5:PRINT "■■■■"
31310 LOCATE INX, 6:PRINT "■  ■"
31320 LOCATE INX, 7:PRINT "■  ■"
31330 LOCATE INX, 8:PRINT "■  ■"
31340 LOCATE INX, 9:PRINT "■■■■"
31350 LOCATE INX,10:PRINT "   ■"
31360 LOCATE INX,11:PRINT "   ■"
31370 LOCATE INX,12:PRINT "   ■"
31380 LOCATE INX,13:PRINT "   ■"
31390 RETURN
31400 LOCATE INX, 5:PRINT "■■■■"
31410 LOCATE INX, 6:PRINT "■  ■"
31420 LOCATE INX, 7:PRINT "   ■"
31430 LOCATE INX, 8:PRINT "   ■"
31440 LOCATE INX, 9:PRINT "■■■■"
31450 LOCATE INX,10:PRINT "■"
31460 LOCATE INX,11:PRINT "■"
31470 LOCATE INX,12:PRINT "■"
31480 LOCATE INX,13:PRINT "■■■■"
31490 RETURN
31500 LOCATE INX, 5:PRINT "■■■■"
31510 LOCATE INX, 6:PRINT "■  ■"
31520 LOCATE INX, 7:PRINT "   ■"
31530 LOCATE INX, 8:PRINT "   ■"
31540 LOCATE INX, 9:PRINT " ■■■"
31550 LOCATE INX,10:PRINT "   ■"
31560 LOCATE INX,11:PRINT "   ■"
31570 LOCATE INX,12:PRINT "■  ■"
31580 LOCATE INX,13:PRINT "■■■■"
31590 RETURN
31600 LOCATE INX, 5:PRINT "  ■■"
31610 LOCATE INX, 6:PRINT " ■ ■"
31620 LOCATE INX, 7:PRINT " ■ ■"
31630 LOCATE INX, 8:PRINT "■  ■"
31640 LOCATE INX, 9:PRINT "■■■■"
31650 LOCATE INX,10:PRINT "   ■"
31660 LOCATE INX,11:PRINT "   ■"
31670 LOCATE INX,12:PRINT "   ■"
31680 LOCATE INX,13:PRINT "   ■"
31690 RETURN
31700 LOCATE INX, 5:PRINT "■■■■"
31710 LOCATE INX, 6:PRINT "■"
31720 LOCATE INX, 7:PRINT "■"
31730 LOCATE INX, 8:PRINT "■"
31740 LOCATE INX, 9:PRINT "■■■■"
31750 LOCATE INX,10:PRINT "   ■"
31760 LOCATE INX,11:PRINT "   ■"
31770 LOCATE INX,12:PRINT "■  ■"
31780 LOCATE INX,13:PRINT "■■■■"
31790 RETURN
31800 LOCATE INX, 5:PRINT "■■■■"
31810 LOCATE INX, 6:PRINT "■"
31820 LOCATE INX, 7:PRINT "■"
31830 LOCATE INX, 8:PRINT "■"
31840 LOCATE INX, 9:PRINT "■■■■"
31850 LOCATE INX,10:PRINT "■  ■"
31860 LOCATE INX,11:PRINT "■  ■"
31870 LOCATE INX,12:PRINT "■  ■"
31880 LOCATE INX,13:PRINT "■■■■"
31890 RETURN
31900 LOCATE INX, 5:PRINT "■■■■"
31910 LOCATE INX, 6:PRINT "■  ■"
31920 LOCATE INX, 7:PRINT "   ■"
31930 LOCATE INX, 8:PRINT "   ■"
31940 LOCATE INX, 9:PRINT "   ■"
31950 LOCATE INX,10:PRINT "   ■"
31960 LOCATE INX,11:PRINT "   ■"
31970 LOCATE INX,12:PRINT "   ■"
31980 LOCATE INX,13:PRINT "   ■"
31990 RETURN
40000 FOR KX=14 TO 16:KMO$="2126,":GOSUB 65000:FOR II=0 TO 500:NEXT:NEXT:RETURN
50000 DATA "242a,2452,2444,2438,","242a,2426,2437,","2455,243f,2434,","242b,244b
,"
50001 DATA "2437,2437,","242a,2448,2461,","2446,2473,2453,2473,","2435,243d,246a
,"
50002 DATA "2424,2446,","2464,242e,","245f,243a,242c,2461,","2426,242a,"
50010 DATA "2569,2543,252d,213c,252b,2569,213c,","2569,2543,252d,213c,2555,2569,
256f,213c,","2569,2543,252d,213c,254a,2573,2550,213c,"
50011 DATA "2569,2543,252d,213c,244a,4d4b,467c,","2569,2543,252d,213c,244a,4a7d,
3351,","2569,2543,252d,213c,2538,2565,2528,256a,213c,"
50020 DATA "4056,","2541,2565,213c,256a,2543,2557,","2339,","3250,4d4b,467c,","4
```



◀《写真3》つぎに，２人の数年後の運勢が表示される。これは１年後



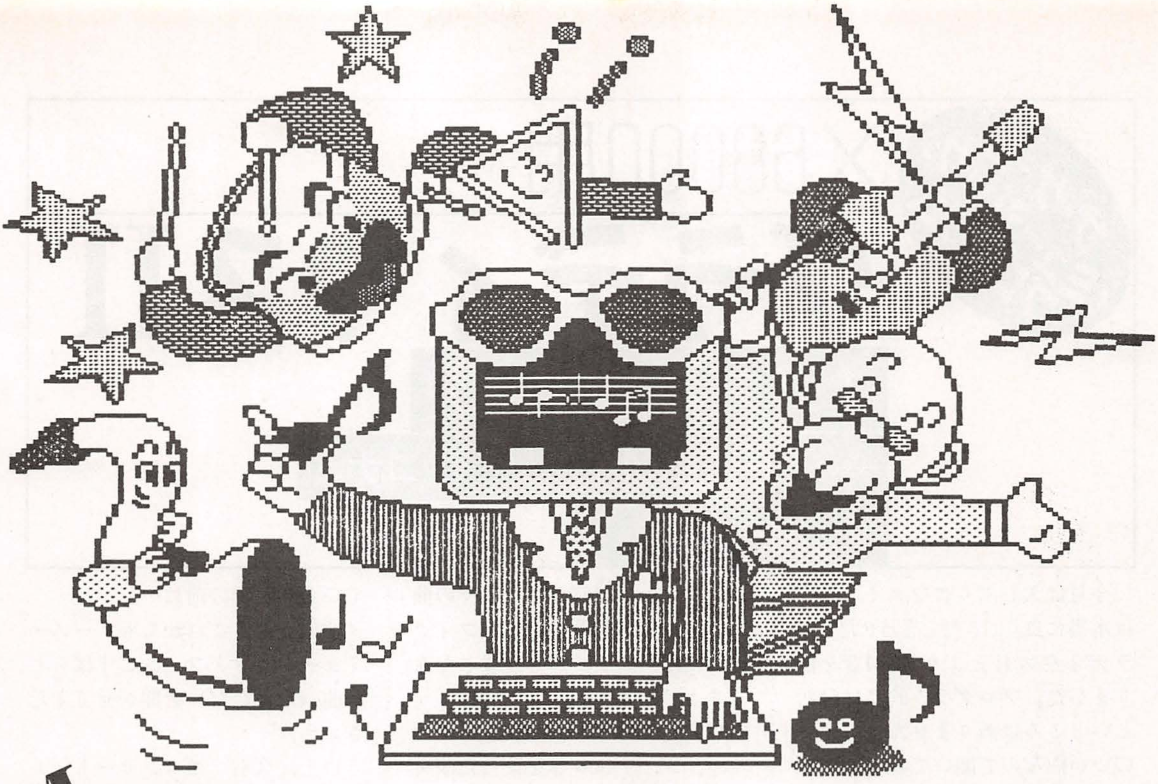
▶《写真4》最後に，２人の相性が%で表示される。結果は60%

★編集部へのコメント：編さん，もっと落ちつきを取りもどして。つぐ美ちゃん，もっとおしとやかに。編集長，もっと目立って。影，おめーは死んだほうが世の中のためだ。(群馬県前橋市・中村秋夫15才)……【影：…。】

```
56c,","2540,2524,2564,"
50021 DATA "2533.2550,256b,2548,2556,256b,213c,","3e2e,2550,2569.","2336,","3662
,4d4b,467c,","4b4c,456c.","2535,2555,2521,2524.2522,"
50022 DATA "322b,","2422,2438,2435,2424.","2335,","3f65,4d4b,467c,","4b4c,2139,4
56c,","2528,2561,2569,256b,2549,"
50023 DATA "4772,","2466,246a,","2332,","376e,4d4b,467c,","4b4c,","2461,244e,242
6,"
50024 DATA "252a,256c,2573,2538.","2452,245e,246f,246A.","2331,","467c,4d4b,467c
","4b4c,403e,","256b,2553,213c,"
50025 DATA "2559.213c,2538,2565.","2439,243a,2469.2473.","2335,",".3f65,4d4b,467c
,","403e,4b4c.403e,","4056,2537,255e.2561.254e.2526,"
50026 DATA "2539.252b,2524,2556,256b.213c,2124,2554,2573,252f.","255d,213c.2569,
","2336,","3662.4d4b.467c.","403e,","472d,4c5c,4050,"
50027 DATA "2540.213c,252f.256c,2543,2549,","3546,4458,","2330,2124,2339,","3250
,4d4b,467c,","466e,403e.","252a,2551,213c,256b,"
50028 DATA "2569,2559,2573,2540,213c,374f,","3b33,2466,246a,","2333,2124,2336.",
"4c5a,4d4b,467c,","466e,2139,403e,","2548,2551,213c,253a,"
50029 DATA "4363,2124,3f3c,4e50,","255d,2554,213c,","2338,","455a,4d4b,467c.","4
66e,","2548,256b,2533,4050."
50030 DATA "4e50,","3a79,4170,2124,2541,2565,213c,256a,2543,2557,","2334,","455a
,4d4b,467c,","466e,403e,","3b67,3f65,3e3d,"
50031 DATA "2556,256b,213c,2530,256c,213c,2124,2537,256b,2550,213c,2530,256c,213
c,","2439,245f,246c,","2337,","4c5a,4d4b,467c,","456c,466e,456c,","2522,252f,252
2,255e,256a,213c,2573,"
50100 DATA 86,50,95,30,98,60,85,60,97,30,96,40
50110 DATA 60,85,41,99,30,98,61,85,30,99,32,97
50120 DATA 96,40,80,30,94,30,97,40,75,30,92,30
50130 DATA 40,97,30,95,60,99,30,98,30,95,50,99
50140 DATA 99,30,95,40,85,50,97,30,96,40,85,40
50150 DATA 60,97,30,98,60,85,50,99,30,98,60,70
50160 DATA 85,70,97,30,96,60,85,60,99,30,99,50
50170 DATA 60,85,30,99,30,95,50,85,30,99,40,90
50180 DATA 99,40,75,30,99,30,97,40,75,30,98,30
50190 DATA 30,98,30,85,50,97,30,96,85,85,40,95
50200 DATA 99,30,95,40,85,60,99,30,97,60,85,40
50210 DATA 40,98,30,99,40,75,50,98,30,95,40,75
51000 ' seiza handan     tsu=tsuki,hi=day,seiza(return 0-11)
51005 SEIZA=-1
51010 IF TSU=3 THEN IF HI>20 THEN SEIZA=0  ' ohitsuji
51020 IF TSU=4 THEN IF HI<20 THEN SEIZA=0
51030 IF TSU=4 THEN IF HI>19 THEN SEIZA=1  ' oushi
51040 IF TSU=5 THEN IF HI<21 THEN SEIZA=1
51050 IF TSU=5 THEN IF HI>20 THEN SEIZA=2  ' futago
51060 IF TSU=6 THEN IF HI<22 THEN SEIZA=2
51070 IF TSU=6 THEN IF HI>21 THEN SEIZA=3  ' kani
51075 IF TSU=7 THEN IF HI<22 THEN SEIZA=3
51080 IF TSU=7 THEN IF HI>22 THEN SEIZA=4  ' shishi
51090 IF TSU=8 THEN IF HI<23 THEN SEIZA=4
51100 IF TSU=8 THEN IF HI>22 THEN SEIZA=5  ' otome
51110 IF TSU=9 THEN IF HI<23 THEN SEIZA=5
51120 IF TSU=9 THEN IF HI>22 THEN SEIZA=6  ' tenbin
51130 IF TSU=10 THEN IF HI<24 THEN SEIZA=6
51140 IF TSU=10 THEN IF HI>23 THEN SEIZA=7  ' sasori
51150 IF TSU=11 THEN IF HI<23 THEN SEIZA=7
51160 IF TSU=11 THEN IF HI>22 THEN SEIZA=8  ' ite
51170 IF TSU=12 THEN IF HI<22 THEN SEIZA=8
51180 IF TSU=1 THEN IF HI>19 THEN SEIZA=10  ' mizugame
51190 IF TSU=2 THEN IF HI<19 THEN SEIZA=10
51200 IF TSU=2 THEN IF HI>18 THEN SEIZA=11  ' uo
51210 IF TSU=3 THEN IF HI<21 THEN SEIZA=11
51220 IF SEIZA=-1 THEN SEIZA=9 ' yagi
51230 RETURN
52000 ' Number Bar Disp
52010 FOR I=320 TO 320+NUM*16 :GOSUB 53000:LINE (I,KY*16)-(I,KY*16+15),CO:BEEP 1
:BEEP 0:NEXT:BEEP 1
52020 FOR J=1 TO 200:NEXT :BEEP 0:RETURN
53000 ' Number Disp
53010 KMO$=HEX$(VAL(RIGHT$(STR$(NU),1))+&H2330)+","
53020 KP$="2340,":IF LEN(STR$(NU))>2 THEN KP$=HEX$(VAL(MID$(STR$(NU),2,1))+&H233
0)+",":IF KP$="2330," THEN KP$="2340,"
53030 KMO$=KP$+KMO$:RETURN
54000 ' Line clear
54010 RKY=KY:RBE=BE:FOR KI=0 TO 39:KY=CKY:KMO$="2340":BE=0:GOSUB 60000:NEXT :KY=
RKY:BE=RBE:RETURN
55000 ' Input Answer
55010 CALL KEY.CLEAR:KX=9:KY=9:KMO$="2422.244a,243f,244e,457a,2428,244f,2129,":G
OSUB 65000
55020 AN$=INKEY$:IF AN$="" THEN 55020
55021 IF AN$<>"1" AND AN$<>"2" AND AN$<>"3" AND AN$<>"4" THEN 55020
55030 KX=18:KMO$=KMO$(VAL(AN$)-1):GOSUB 65000
55040 KX=9:KY=10:KMO$="2353,2375,2372,2365,2129,2340,2340,2331,213d,2359,2365,23
73,2340,2332,213d,234e,236f,2340,":GOSUB 65000
55045 CALL KEY.CLEAR
55050 YN$=INKEY$:IF YN$="" THEN 55050
55051 IF YN$<>"1" AND YN$<>"2" THEN 55050
55060 KX=28:KMO$="2359,2365,2373,":IF YN$="2" THEN KMO$="234e,236f,"
55070 GOSUB 65000:IF YN$="2" THEN CKY=9:GOSUB 54000:CKY=10:GOSUB 54000:GOTO 5501
0
55080 GOSUB 64000:CKY=10:GOSUB 54000:GOSUB 63000:ANS=VAL(AN$):RETURN
56000 ' Question Disp Title
56010 KX=5:KY=0:KMO$="2351,2125,"+HEX$(&H2330+QU)+",":GOSUB 65000:RETURN
57000 ' Question Disp
57010 KX=5:FOR KY=1 TO 1+QL:KMO$=KMO$(KY-1):GOSUB 65000:NEXT:RETURN
58000 ' Answer Disp
58010 KX=7:FOR KY=QL+2 TO QL+1+AL:KMO$=HEX$(&H2330+KY-QL-1)+",2125,"+KMO$(KY-QL-
2):GOSUB 65000:NEXT :RETURN
59000 WHILE LIFE>9
59010 LIFE=LIFE-9
59020 WEND
59030 ON LIFE GOSUB 59100,59200,59300,59400,59500,59600,59700,59800,59900,
59040 KMO$=ANS$(0):GOSUB 65000:KY=KY+1:KMO$=ANS$(1):GOSUB 65000:RETURN
59100 ANS$(0)="4267,405a,244a,4a2a,3b76,244e,244f,2438,245e,246a,244e,472f,2123,
":ANS$(1)="376b,3a27,244f,2433,244e,472f,244b,3768,4347,2472,2123,":RETURN
59200 ANS$(0)="3f4d,3456,3458,3738,244b,4a51,323d,242c,423f,2424,242c,2122,":ANS
$(1)="2433,244e,472f,3d50,3271,2443,243f,305b,402d,244f,4267,405a,244b,2123,":RE
TURN
59300 ANS$(0)="3c52,3271,452a,244b,392c,313f,244a,472f,2123,":ANS$(1)="4e78,244f
,472f,244e,242b,2431,4e25,246c,243f,305b,402d,2448,316f,242c,2122,":RETURN
59400 ANS$(0)="4038,3368,2462,4e78,2462,2444,2424,2446,2424,244a,2424,472f,2123,
":ANS$(1)="2437,242b,2437,4d27,3f4d,313f,244f,4e49,2424,244e,2447,4267,405a,244b
,2123,":RETURN
59500 ANS$(0)="313f,402a,244f,3e65,387e,242d,244b,2123,":ANS$(1)="3475,4b3e,242c
,242b,244a,2424,3f37,2437,2424,4e78,244e,3d50,3271,2424,2462,2122,":RETURN
59600 ANS$(0)="4038,3368,256c,2559,256b,242c,2522,2543,2557,2439,246b,2448,242d,
2123,":ANS$(1)="4e78,244f,3470,4b5c,452a,244b,2569,2543,252d,213c,313f,2123,":RE
TURN
59700 ANS$(0)="464d,4133,244e,2522,252f,2537,2547,2573,2548,242c,2422,246b,242b,
2462,2123,":ANS$(1)="3026,3e70,4c4c,2447,244f,2122,4954,3f2e,3436,242c,2123,":RE
TURN
59800 ANS$(0)="4d6e,2441,2444,2424,2446,4b7e,243f,2435,246c,243f,472f,2123,":ANS
$(1)="4e78,244f,256d,255e,2573,2541,2543,252f,244a,2447,242d,2434,2448,242c,2123
,":RETURN
59900 ANS$(0)="4640,246b,2462,244e,242c,243f,242f,2435,2473,2422,246b,2123,":ANS
$(1)="4e78,3026,244f,3a27,4c73,2122,376b,3a27,244e,3244,473d,402d,2462,2123,":RE
TURN
60000 PUT (KI*16,KY*16),KANJI(VAL("&h"+KAN$)),PSET,KC,0
60005 PUT (KI*16,KY*16),KANJI(VAL("&h"+KAN$)),PSET,KC,0
60010 IF BE=1 THEN BEEP 1:BEEP 0
60020 RETURN
61000 ' key wait
61010 IF INKEY$="" THEN 61010
61020 RETURN
62000 ' key wait with message
62010 KX=9:KY=10:KMO$="323f,242b,252d,213c,2472,3221,2437,2446,323c,2435,2424,21
23,":GOSUB 65000
62020 GOSUB 61000:GOSUB 64000:GOSUB 63000:RETURN
63000 ' CLEAR
63010 SCREEN 0,3:ROLL 100:ROLL 100:SCREEN 0,0
63020 FOR I=0 TO 9:KMO$(I)="" :NEXT :CALL KEY.CLEAR:RETURN
64000 ' SOUND
64010 FOR II=1 TO 15:BEEP 1:FOR I=1 TO 10:NEXT :BEEP 0:NEXT
64100 RETURN
65000 ' MOJI
65005 IF KY=11 THEN ROLL 16
65010 II=1:FOR KI=KX TO KX+(LEN(KMO$)/5)
65020 KAN$=MID$(KMO$,II*5-4,4):GOSUB 60000
65030 II=II+1:NEXT KI
65050 RETURN
```



★来月のBMスーパークイズの景品を影さん愛用のサングラスにしてください。(北海道室蘭市・森岡ろろき14才)……【影：サングラスをあげるということは，素顔をだせということかー？編：そ，それだけは……。】



BM特選 ザ・ゲームミュージックプログラム・コーナー

本コーナーは，ビデオゲーム／パソコンゲーム／ファミコンゲームなどのミュージック・プログラムを掲載しています。手近にあるパソコンに入力して，楽しんでください。

パソコンへの入力方法は簡単です。掲載してあるプログラム・リストを各機種のキーボードから入力していけばよいのです。ほら，すばらしい音楽が聞こえてきたでしょ。

それぞれのプログラムには，プログラムを実行させるときの注意点や，内容，改造方法などが紹介されています。よく読んでください。

また，GORRY先生が各プログラムに批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役に立つことまちがいなし／

なお，このコーナーに，自分の作ったゲーム・ミュージック・プログラムを投稿しようと思っている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿に必ず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容（ビデオゲーム版かファミコン版かなどをしっかり書く），②使いかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（N66ベーシック等，ページ数も書いてください），Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。原稿用紙は，なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐために必ずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は,オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。 編集部

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

★封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所,氏名,年令，電話番号を記入してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム」係

ザ・ゲーム ミュージック♪ プログラム

X68000用 グラディウスII (ファミコン版) ——BGM3—— ©コナミ

川野　俊充

今月は久しぶりにファミコンでは本当に良くできたと思わせた「グラディウスII」よりBGM 3を作りました。プログラム的には目新しいところはありませんが，ノリのいい曲なので聞いてみてください。

プログラムはぜーたく！

ではプログラムについての説明をしましょう。

原曲はPSG 2声＋三角波1声＋ノイズ1声＋デルタ音源によるサンプリング・ドラム1声，計5声で作られています。68Kではチャンネルが余るので，メインとサブのチャンネルを独立させたり，3チャンネル使ってメイン・メロディにエコー，デチューンをかけたりしました（ぜ，ぜーたく!!）。

ま，プログラム自体は短いので気軽に入力してくださいネ。

やっぱ難波さんでしを!?

突然ですが，2月4日に久石　譲のコンサートに行ってまいりました。

久石さんといえば「ナウシカ」「ラピュタ」「トトロ」などの音楽で有名な方ですが，コンサートははじめてだということなので，ファンのボクはGORRYさんと共に東京青山に行ってきたわけです。内容は盛りだくさんで，「ピアノストーリーズ」「イリュージョン」等のアルバムに収録された数々の曲が演奏されました（なんとフィナーレにはバレリーナも登場したんですよ！）。

ピアノだけでなく，シンセやバイオリン，チェロ等を使った演奏もとても洗練されていて，普段電子音しか聞いていないボクの耳にはとても新鮮に聞こえました。とくにバイオリンやチェロの生演奏を間近で聞いたのははじめてだったので，その澄んだ音色に感動すら覚えました。

久石さんの曲の特徴はそのなんとも言えない和音構成にあると思います。現代的でもあり，なつかしいようでもある，その不思議な雰囲気が大好きです。

ところで，このコンサート当日に，じつは，ある人に会ってしまいました。開場間近になって列になって並んでいたところ，花たばを持った人が後からいそいそと入ってくるのです。そして係員に「久石さんに届けてください」と言って花たばを渡して，ボクのとなりで手元にあった紙に自分の名前を書きました。

“難波弘之”

そう!!あのファルコムの一連のレコードでアレンジを担当している難波さんだったのです!!

まさかあんなところで会えるとは思わなかっただけに，そりゃあなた，驚きますよ。スーパー・アレンジ・シリーズでは，いつもすばらしい曲を聞かせていただいている方が目の前に…。

難波さん，これからもゲーム・ミュージック・ファンにすばらしい曲（だだだだ）を聞かせてくださいネ!!

以上，久石　譲コンサート・レポートでした。

さてさて来月は

88のサウンドボードIIがようやく修理からもどってきました。わーいわーい。

これで「スキーム」とか「スナッチャー」ステレオ版が聞けるわいというわけで，来月は88のサウンドボードを使って曲を作ってみようかしら…。みなさんのリクエストをお待ちしています。

評…ラーメン・ライスの時間だ（影）



by BLUE-DRAGON

★影さん，編さん，つぐ美ちゃん，Dr.D，それから編集長。はたしてフルネームはあるんだろうか。それを知ったら不幸になるのだろうか。ナゾだ。（鹿児島県西之表市・行船利一16才）……【影：♪ナゾがナゾ呼ぶ。】

```
    1 /*                                                      sa."gr2_3
   10 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
   20 /*              F.C. G R A D I U S  I I                              /*
   30 /*                                                                   /*
   40 /*                          B G M 3                                  /*
   50 /*                                                                   /*
   60 /*           P r o g r a m e d  B y   川野  俊充                      /*
   70 /*                                                                   /*
   80 /*            i n  F e b r u a r y / 2 0  / 1 9 8 8                  /*
   90 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
 1000 dim char v(4,10)={
 1010 /*    AF   OM   WF   SY   SP  PMD  AMD  PMS  AMS  PAN
 1020       58,  15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   3,   0,
 1030 /*    AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML  DT1  DT2  AME
 1040       13,  15,   0,   6,   1,  23,   2,   2,   3,   0,   0,
 1050       13,   0,  15,  10,   0,  39,   2,  14,   0,   0,   0,
 1060       13,  15,   0,   6,   1,  37,   1,   2,   7,   0,   0,
 1070       20,   0,   0,  11,   0,   0,   1,   2,   0,   0,   0}
 1080 m_vset(1,v)
 1090 /*
 1100 v={
 1110 /*    AF   OM   WF   SY   SP  PMD  AMD  PMS  AMS  PAN
 1120       61,  15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   3,   0,
 1130 /*    AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML  DT1  DT2  AME
 1140       31,   0,  10,   3,   0,  30,   2,   1,   0,   0,   0,
 1150       31,   0,  12,   8,   0,   0,   0,   3,   0,   0,   0,
 1160       31,   0,  12,   8,   0,   0,   2,   3,   0,   0,   0,
 1170       31,   0,  12,   8,   0,   0,   0,   3,   0,   0,   0}
 1180 m_vset(2,v)
 1190 /*
 1200 v={
 1210 /*    AF   OM   WF   SY   SP  PMD  AMD  PMS  AMS  PAN
 1220       58,  15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   3,   0,
 1230 /*    AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML  DT1  DT2  AME
 1240       16,  15,   0,   7,   1,  24,   1,   4,   3,   0,   0,
 1250       16,  15,   0,   7,   1,  40,   1,  12,   0,   0,   0,
 1260       16,  15,   0,   7,   1,  30,   1,   4,   7,   0,   0,
 1270       20,   0,   0,  10,   0,   4,   1,   4,   0,   0,   0}
 1280 m_vset(3,v)
 1290 /*
 1300 v={
 1310 /*    AF   OM   WF   SY   SP  PMD  AMD  PMS  AMS  PAN
 1320       61,  15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   3,   0,
 1330 /*    AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML  DT1  DT2  AME
 1340       31,   0,   0,   0,   0,  24,   0,   2,   0,   0,   0,
 1350       31,  15,   0,   7,   3,   4,   0,   1,   0,   0,   0,
 1360       31,  15,   0,   7,   3,   4,   0,   1,   0,   0,   0,
 1370       31,  15,   0,   7,   3,   4,   0,   1,   0,   0,   0}
 1380 m_vset(4,v)
 1390 /*
 1400 v={
 1410 /*    AF   OM   WF   SY   SP  PMD  AMD  PMS  AMS  PAN
 1420       60,  15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   3,   0,
 1430 /*    AR   DR   SR   RR . SL   OL   KS   ML  DT1  DT2  AME
 1440       31,   0,  21,   0,   0,  10,   0,   4,   0,   1,   0,
 1450       31,   0,  20,  15,   0,   0,   0,   3,   0,   0,   0,
 1460       31,   0,  18,  15,   0,  19,   0,   1,   0,   0,   0,
 1470       31,   0,  18,  15,   0,   0,   0,   1,   0,   0,   0}
 1480 m_vset(5,v)
 1490 /*
 1500 v={
 1510 /*    AF   OM   WF   SY   SP  PMD  AMD  PMS  AMS  PAN
 1520       60,  15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   3,   0,
 1530 /*    AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML  DT1  DT2  AME
 1540       31,  30,   5,   4,   2,   0,   0,  15,   0,   1,   0,
 1550       31,  19,  16,   8,  10,   0,   0,  11,   0,   2,   0,
 1560       31,  11,   6,   4,  10,   0,   0,  15,   0,   3,   0,
 1570       31,  22,  17,   8,  10,   0,   0,  15,   0,   0,   0}
 1580 m_vset(6,v)
 1590 /*
 1600 v={
 1610 /*    AF   OM   WF   SY   SP  PMD  AMD  PMS  AMS  PAN
 1620       60,  15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   3,   0,
 1630 /*    AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML  DT1  DT2  AME
 1640       31,   0,   0,   0,   0,   0,   0,  15,   0,   0,   0,
 1650       31,  15,  15,   7,   4,   0,   0,   0,   0,   0,   0,
 1660       31,  22,  21,  15,  10,   0,   0,   1,   0,   2,   0,
 1670       31,  17,  15,  15,  10,   0,   0,   1,   0,   0,   0}
 1680 m_vset(7,v)
 1690 /*
 1700 v={
 1710 /*    AF   OM   WF   SY   SP  PMD  AMD  PMS  AMS  PAN
 1720       60,  15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   3,   0,
 1730 /*    AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML  DT1  DT2  AME
 1740       31,  30,   5,   4,   2,   0,   0,  15,   0,   1,   0,
 1750       31,  18,  14,   8,  10,   4,   0,  11,   0,   2,   0,
 1760       31,  11,   6,   4,  10,   0,   0,  15,   0,   3,   0,
 1770       31,  22,  14,   8,  10,   4,   0,  15,   0,   0,   0}
 1780 m_vset(8,v)
 1790 /*
 9000 m_init():for i=1 to 8:m_alloc(i,3000):next
 9010 for i=1 to 8:m_assign(i,i):next
 9020 str a[256],b[256],c[256],d[256],e[256],f[256],g[256],h[256],j[256],k[256],
l[256],m[256]
 9030 str n[256],o[256],p[256],q[256],r[256],s[256],t[256],u[256],w[256],x[256],
y[256],z[256]
10000 /*
10010 /*
10020 a="t128  |:256 o4 l16 @1 p1 q8   v12 y48,16
10030 b="d4.f4.e4.e-4.d4.f4.e4.ggr>dg<cc>babg<d&d4.c>babg<g&g4.g8.>b-<e-gb-8a8gf
g2&ggd>g<
10040 c="c>babg<d&d4.c>babg<g&g4.g8.>b-<e-gb-8a8gfg2>ddga
10050 d="b-8.dgb-<c8.>fa<cd8.>gb-<de-de-fe-fg8>gggg<f8>gggg<e8>gggg<e-dc>b-ga
10060 e="b-8.dgb-<c8.>fa<cd8.>gb-<de-de-e-fg
10070 f="b-4.a4.g8>gggg<g-8.>g-<dg->l8g.<g4,&g.>g.<g4.&g.>g4.b-.<d.g4g16a16b-ag1
6f16
10080 g=">g.<g4.&g.>g.<g4.&g.>g4.b-.<d.g4l16gab-afc>b-a
10090 z=":|
11000 /*
11010 /*
11020 m_trk(1,a)
11030 m_trk(1,b)
11040 m_trk(1,c)
11050 m_trk(1,d)
11060 m_trk(1,e)
11070 m_trk(1,f)
11080 m_trk(1,g)
11090 m_trk(1,z)
12000 /*
12010 /*
```

★このハガキを切りとると，そのあとにはDr.Dが現れた。(北海道札幌市・池内亮平16才)……【Dr.D：トマトといっしょにか。影：みんな知ってる？じつは，このトマト毎月毎月少しずつDr.が食べていることを。】

```
12020 a="       |:256 o4 l16 @1 p2 q8   v12 y49,24
13000 /*
13010 /*
13020 m_trk(2,a)
13030 m_trk(2,b)
13040 m_trk(2,c)
13050 m_trk(2,d)
13060 m_trk(2,e)
13070 m_trk(2,f)
13080 m_trk(2,g)
13090 m_trk(2,z)
14000 /*
14010 /*
14020 a=" r8.  |:256 o4 l16 @1 p3 q8    v9 y50,60
15000 /*
15010 /*
15020 m_trk(3,a)
15030 m_trk(3,b)
15040 m_trk(3,c)
15050 m_trk(3,d)
15060 m_trk(3,e)
15070 m_trk(3,f)
15080 m_trk(3,g)
15090 m_trk(3,z)
16000 /*
16010 /*
16020 a="       |:256 o1 l16 @2 p3 q6   v11 y51,20
16030 b="g<g>g<g>g<g>":b=b+b+b:b=b+b+"g<g>g<g>g<g>gg&g4
16040 c="g8g<g>ggg8g<g>ggf8f<f>fff8f<f>ffe-8e-<e->e-e-f8f<f>ff
16050 d="bg<dfd>g<e>bg<e->ge-
16060 e="g<cdgd>g<gd>gdga
16070 y="e-b-<e->":y=y+y+y+y:f=y+y+"<g8>gggg<f8>gggg<e8>gggg<d+dc>a+ga
16080 y="e-b-<e->":y=y+y+y+y:y=y+y:g=">f<cf":g=g+g:g=y+"<"+g+g+"gd>b-gb-<dg-d>b-
g-<dg->
16090 h="g<g>g<d>g<g>g<g>g<d>g<g>f<f>fb-f<f>f<f>fb-f<f>e-<e->e-ae-<e->e-<e->e-ae
-<e-c<c>cgc<c>
16100 j="d<d>dad<d>>"
16110 k="e-dc>b-ga<"
17000 /*
17010 /*
17020 m_trk(4,a)
17030 m_trk(4,b)
17040 m_trk(4,c)
17050 m_trk(4,d)
17060 m_trk(4,c)
17070 m_trk(4,e)
17080 m_trk(4,f)
17090 m_trk(4,g)
17100 m_trk(4,h)
17110 m_trk(4,j)
17120 m_trk(4,h)
17130 m_trk(4,k)
17140 m_trk(4,z)
18000 /*
18010 /*
18020 a=" @l1r |:256 o2 l16 @3 p3 q7   v12 y52,50
18030 b="d4.f4.e4.e-4.d4.f4.e4.ggv14r2r8c>babg<q8d4&dq7r8c>babg<q8g&g4.q7f4.bg<d
fd>g<e>bg<e->ge-
18040 c="r4.c>babg<q8d4&dq7r8c>babg<q8g&g4.q7f4.g<cdgd>g<gd>gdga
18050 d="g8.>a<e-ga8.>b-<e-ab-8.dgb-<c>b-<cc>b-<c
18060 e="d8>dddd<c8>ddddb8ddddr1r2.."
18070 f="v15dc>b<c>bq8g&g4.q7<":f="r1r2"+f+f:f="r4."+f+f+"r1r8"
19000 /*
19010 /*
19020 m_trk(5,a)
19030 m_trk(5,b)
19040 m_trk(5,c)
19050 m_trk(5,d)
19060 m_trk(5,e)
19070 m_trk(5,f)
19080 m_trk(5,z)
20000 /*
20010 /*
20020 a="       |:256 o4 l16 @4 p3 q8   v11 y53,40
20030 b="g8.>g<dgb-8.gb-<d>a8.dg<d->a-ga-<c>a-cg8.>g<dgb-8.>gb-<d<c8.>cg<ce-e-
20040 c="r4r1r1r1r1r1r1r1r2r2>v11g4.a4.b-4.<e-4.f2.g4.g-4.>
20050 d="g2.g2.g4.g8.g8.b-4.<c4.>":d=d+d
21000 /*
21010 /*
21020 m_trk(6,a)
21030 m_trk(6,b)
21040 m_trk(6,c)
21050 m_trk(6,d)
21060 m_trk(6,z)
22000 /*
22010 /*
22020 a="       |:256 o4 l16 @4 p3 q8   v11 y54,00
23000 /*
23010 /*
23020 m_trk(7,a)
23030 m_trk(7,b)
23040 m_trk(7,c)
23050 m_trk(7,d)
23060 m_trk(7,z)
24000 /*
24010 /*
24020 a="       |:256 o1 l16 @4 p3 q8 @v127 y55,12
24030 b="@5cc@6c@7g@6c@7g":y="@7gg@5c@7g@5c@7g":b=b+b+b+"@7g32g32ggggg"+y+y+y+"g
32g32ggggg
24040 y="@5c@6c@5c@7g@5cc":c=y+y+y+y+y+y+y+"@7g@5cc@7g32g32gg
24050 d="@7ggg@5c@8c@5c":d=d+d+"@7g32g32gg@5c@8c@5c@7g32g32ggggg
24060 e="@5c@8c@5c@7ggg":e=e+e+e+"@7g32g32ggggg
24070 y="@5c@6c@5c@7g@5cc"
24080 f=y+y+"@7g32g32ggggg@5c@7g@5c@7ggg
24090 y="@5c@6c@5c@7g@6c@5cc@6c@5c@7g@5cc":g=y+y+y+"@5c@6c@5c@7g@6c@5cccc@7ggg
24100 h=y+y+y+"@5c@6c@5c@7g@6c@5c@7g32g32ggggg
25000 /*
25010 /*
25020 m_trk(8,a)
25030 m_trk(8,b)
25040 m_trk(8,c)
25050 m_trk(8,c)
25060 m_trk(8,d)
25070 m_trk(8,e)
25080 m_trk(8,d)
25090 m_trk(8,f)
25100 m_trk(8,g)
25110 m_trk(8,h)
25120 m_trk(8,z)
60000 m_play()
```


★僕は知っている。'89年1月号の278ページ左下のゼビウスの写真は,'84年5月号のスーパーソフトマガジンの10ページのゼビウスの写真と同じだということを。(福井県小浜市・なつかしい!16才)……【編:負けた。】

ザ・ゲームミュージック・プログラム

MSX/MSX2/MSX2+用（32K以上）

グラディウス2メドレー

©コナミ

ジョージさん

内容

コナミのMSX版「グラディウス2」のデモ，1面，5面，7面，そして，ヴェノム艦のBGMです。マシン語もノイズも使ってませんが，それなりに聴けるんじゃないかな？

それから1面はO＆Oロディマスさんが'88年2月号でP6用にお作りになったものを，MSXに入力しただけです。

プログラム

A＄系はメロディ，B＄系はサブ・メロディ＆コード＆エコー，C＄系がコード＆ベースとなっています。

行番号10からがデモ，2000からが1面，3000からが5面，5000からが7面，6000からがヴェノム艦，9980から以降がタイトル・グラフィックとなっています。

プログラムの改造

1曲1曲が独立しているので，1曲1曲打ち込んでいけば，この長いプログラムもそんなに気にならないのではないでしょうか。また，それぞれをちがうプログラムとみなせば，16K，8Kの人もなんとか入力できるでしょう。それと，タイトルなんか入力するのはメンドウだという人は，9980行から以降とGOSUBのある行を入力しなければよいと思います。

GORRY先生より一言

先月のX1に続いてMSXのグラディウス2メドレーです。PSG3音でよく表現できています。テンポずれについてもよく研究されています。

プログラムは長めですが，1曲ずつわけて入力して，聴きながらつぎの曲を入れていくと気分的に楽でいいでしょう。

MSX

グラディウス2BGMメドレーのプログラム・リスト

```
10 '
20 '  GRADIUS-2
30 '
40 ' (C) KONAMI
50 '  Programed by Johge
60 '      (but STAGE 1)
70 '  Prologue DEMO B.G.M.
80 '
90 COLOR 15,1,1:SCREEN 2
100 TI$="-- DEMO --":GOSUB 10200:CLEAR 1200
110 T$="t90l32s13m11500o8a64
120 A1$="r
130 C1$="o2s13a2v12a1
140 A2$="r32o5v13c2cccv12ccv11cv10cc2.
150 B2$="o4v12a2a8v11aav10av9aa2.
160 C2$="o2v12a1.m5000
170 '
180 A3$="r32o4v13b2bbbv12bbv11bv10bb2v9bv8bv7bv6bv5bv4bv3bv2b
190 B3$="o4v12g2g8v11ggv10gg2v9gv8gv7gv6gv5gv4gv3gv2gv1g
200 C3$="o2v12a1a4.v11aav10av9a
210 A4$="v13o5aa-gg-fee-dd-co4bb-aa-gg-
220 B4$="v12o5ee-dd-co4bb-aa-gg-fee-dd-
230 C4$="s0o3aa-gg-fee-dd-co2bb-aa-gg-
240 '
250 A5$="o4v14bv12bbb o5v14cv12ccc v14dv12ddd v14ev12e8.. v14cv12c8.. v14ev12e8.
. v14dv12d8.. o4v14bv12b8.. o5v14cv12c8.. v14dv12ddd
260 B5$="v13gv11g2..v10gv9gv8g":B5$="o3"+B5$+B5$
270 C5$="v13cv11c8.v10c v13cv11c8.v10c":C5$="o4"+C5$+C5$+C5$+"v13cv11c8.v10c v13
cv11ccv10co3v13ev11ev13e-v11e-
280 A6$="o5v14ev12e8.. e8v11eev10ev9e v14dv12d8.. o4v14av12a8..
290 B6$="o3v13fv11f2..v10fv9fv8f
300 C6$="o3v13av11a8.v10a":C6$=C6$+C6$+C6$+C6$
310 '
320 A7$="o4v14gv12g8.. g8v11ggv10gv9g o5v14cv12c8.. c8v11ccv10cv9c
330 B7$="o3v13ev11e2. eeeev10ev9ev8e
340 C7$="o3v13gv11g8.v10g":C7$=C7$+C7$+C7$+"v13gv11go4v13ev11eo3v13gv11ggg
350 A8$="o4v14bv12bbb o5v14cv12ccc v14dv12ddd v14ev12e8.. v14cv12c8.. v14av12a8.
. v14ev12e8.. v14dv12d8.. v14cv12c8.. v14dv12ddd
360 A9$="o4v14gv12g8.. o5v14cv12c8.. v14ev12e8.. v14gv12g8..
370 '
380 AA$="o5v14gv12g8.. g8v11ggv10gv9g v14fv12f8.. f8v11ffv10fv9f
390 BA$="o3v13av11a4.v10av9av8a v13av11a8v10av9av8a v13av10av13av11aav10av9av8a
400 CA$="o4v13cv11c8.v10cv13cv11c8.v10c v13cv11c8v10cv9cv8c v13cv10cv13cv11ccv10
cv9cv8c
410 AB$="o5v14ev12e8.. e8v11eev10ev9e v14cv12c8.. c8v11ccv10cv9c
420 '
430 AC$="o4v14av12aaa v14bv12bbb o5v14cv12ccc v14dv12d4...v11ddv10dv9d
440 BC$="o4v13cv11cccv13dv11dddv13ev11eeev13fv11f8..v10ffv9fv8f v13fv10fv13fv11f
fv10fv9fv8f
450 CC$="o3v13av11aaav13bv11bbbo4v13cv11cccv13dv11d8..v10ddv9dv8d v13dv10dv13dv1
1ddv10dv9dv8d
460 AD$="o4v14av12aaa v14bv12bbb o5v14cv12ccc v14dv12d8.. v14cv12c8.. o4v14bv12b
bb
470 BD$="o3v13cv11cccv13dv11dddv13ev11eeev13fv11f8..v10ffv9fv8f v13fv10fv13fv11f
fv10fv9fv8f
480 CX$="o2s0gv13g8..":CD$=CX$+CX$+CX$+CX$
490 '
500 AE$="o4v14av12a8.. a8v11aav10av9a o5v14dv12d8.. d8v11ddv10dv9d
510 BE$="o3v13g-v11g-4.v10g-v9g-v8g- v13av11a4.v10av9av9a
520 CE$="o4v13dv11d8.v10dv13dv11d8.v10d v13g-v11g-8.v10g-v13g-v11g-8.v10g-
530 AF$="o5v14ev12e8.. e2 e8v11eev10ev9e
540 BF$="o4v13av11a4.v10av9av8a v13a-v11a-8.. a-8a-v10a-v9a-v8a-
550 CF$="o3v13bv11b8.v10bv13bv11b8.v10b v13bv11b8.. b8bv10bv9bv8b
560 '
570 AG$="o5v14ev12e4... v14gv12g4...
580 BG$="o4v13gv11g8.. g8gv10gv9gv8g o5v13cv11c8.. c8cv10cv9cv8c
590 CZ$="o2s0av13a8..":CG$=CZ$+CZ$+CZ$+CZ$
600 AH$="o5v14g-v12g-4... v14fv12f4...
610 BH$="o4v13bv11b8.. b8bv10bv9bv8b v13b-v11b-8.. b-8b-v10b-v9b-v8b-
620 CH$=CZ$+CZ$+CZ$+"s0av13as0g-v13g-s0gv13gs0a-v13a-
630 BI$="o4v13av11a8.. a8av10av9av8a o5v13cv11c8.. c8cv10cv9cv8c
640 '
650 AJ$="o4v14gv12g v14av12a v14bv12b o5v14cv12c v14ev12e4... v14gv12g8..
660 AK$="o5v14g-v12g-4... v14fv12ffff22v14gv12gggg26v14fv12ffff22
670 '
680 AL$="o4v14dv12d v14gv12g o5v14cv12c o4v14gv12g o5v14cv12c v14fv12f v14cv12c
v14fv12f v14b-v12b- v14fv12f v14b-v12b- o6v14gv12g g4
```

★パソコンのことはよくわかったけど，一つだけわからないことがあります。パソコンを買ったときにテレビまでついてくるのでしょうか。（新潟県北魚沼郡・桜井　徳12才）……【編：テレビは含まれてないんだよ。】

テクニック

MSXユーザーの皆さんは，ほとんどの人が知っていると思いますが，PLAY文のMMLはMSXの場合，60分の１秒単位で音の切り換えが行なわれています。しかし，60分の５秒より短い音符(おんぷ)，休符(きゅうふ)はすべて60分の５秒の符として音がでます。

一つの音符が60分の何秒間，音がでているかというのは，MSXにダイレクトに，つぎのように入力してみてください。

?INT(3600＊4/T/a)

Tはテンポでaは何分音符かです。たとえば良く使われる“T180L16”というのは

?3600＊4/180/16

で計算してみると見事(みごと)に５でMSXの最短音符を利用でき，全音符，２分音符，４分音符，８分音符，16分音符を使う限り，まったくテンポずれが起こりません。

今回のデモBGMでは見事にそれを証明していると思います。

★　★

```
690 BL$="r16o4v13gv11g8g v13fv11f8.. v13ev11e8ev13cv11c c4
700 CL$="o2s0gv13g8gs0gv13g"+CX$+CX$+CX$
710 AM$="r16o5v14b-v12b-8b- v14av12a8.. v14gv12g8go6v14cv12c c4
720 '
730 AO$="o5v14cv12c8.. c8v11ccv10cv9c o4v14bv12b8bo5v14cv12c c8v14dv12ddd
740 BO$="o4v13gv11g8.. g8v10ggv9gv8g v13gv11g8gv13av11a a8v13bv11bbb
750 CO$="o2s0fv13fff":CO$=CO$+CO$:CO$=CO$+CO$+CO$+CO$
760 CP$="o2s0ev13eee":CP$=CP$+CP$:CP$=CP$+CP$+CP$+CP$
770 '
780 AQ$="o5v14dv12d8.. d8v11ddv10dv9d o4v14b-v12b-8b-o5v14dv12d d8v14gv12ggg
790 BQ$="o4v13gv11g8.. g8v10ggv9gv8g v13gv11g8gv13b-v11b- b-8o5v13dv11ddd
800 CQ$="o2s0e-v13e-e-e-":CQ$=CQ$+CQ$:CQ$=CQ$+CQ$+CQ$+CQ$
810 AR$="o5v14gv12g8.. g8v11ggv10gv9g v14g-v12g-8.. g-8v11g-g-v10g-v9g-
820 BR$="o4v13av11a8.. a2 a8v10aav9av8a
830 BS$="o4v13av11a4.v10av9av8a v13av11a4.v10av9av8a
840 CY$="o2s0dv13ddd":CY$=CY$+CY$:CR$=CY$+CY$+CY$+"s0dv13ds0dv13ds0e-v13e-s0ev13
e
850 '
860 AP$="o5v14dv12d8do4v14bv12b b8o5v14cv12ccc v14dv12d8dv14gv12g g8v14dv12ddd
870 BP$="o4v13gv11g8gv13gv11g g8v13av11aaa v13bv11b8bo5v13dv11d d8o4v13bv11bbb
880 '
890 AT$="o5v14dv12d8do4v14b-v12b- b-8o5v14dv12ddd v14gv12g8gv14av12a a8v14gv12gg
g
900 BT$="o4v13gv11g8gv13gv11g g8v13b-v11b-b-b- o5v13dv11d8dv13dv11d d8v13dv11ddd
910 CT$=CY$+CY$+CY$+"s0dv13ds0dv13ds0av13as0dv13d
920 '
930 AU$="o5v14fv12f4... v14ev12e4... v14dv12d2....
940 BU$="o5v13dv11d4... v13cv11c4... o4v13bv11b2....
950 CU$="o2s0gv13g1.....
960 '
970 '
980 '-----  PLAY -----
990 '
1000 '
1010 PLAY T$,T$,T$
1020 PLAY A1$,A1$,C1$:PLAY A2$,B2$,C2$
1030 PLAY A3$,B3$,C3$:PLAY A4$,B4$,C4$
1040 PLAY A5$,B5$,C5$:PLAY A6$,B6$,C6$
1050 PLAY A7$,B7$,C7$:PLAY A8$,B5$,C5$
1060 PLAY A6$,B6$,C6$:PLAY A9$,B7$,C7$
1070 PLAY AA$,BA$,CA$:PLAY AB$,BA$,CA$
1080 PLAY AC$,BC$,CC$:PLAY AD$,BD$,CC$
1090 PLAY AE$,BE$,CE$:PLAY AF$,BF$,CF$
1100 PLAY AG$,BG$,CG$:PLAY AH$,BH$,CH$
1110 PLAY AG$,BI$,CG$:PLAY AH$,BH$,CH$
1120 FOR I=0 TO 1
1130 PLAY AJ$,BG$,CG$:PLAY AK$,BH$,CH$
1140 PLAY AG$,BG$,CG$:PLAY AH$,BH$,CH$
1150 NEXT
1160 FOR I=0 TO 1
1170 PLAY AA$,BA$,CA$:PLAY AB$,BA$,CA$
1180 FOR J=0 TO 1
1190 PLAY AL$,BL$,CL$:PLAY AM$,BL$,CL$
1200 NEXT J,I
1210 PLAY AO$,BO$,CO$:PLAY AO$,BO$,CP$
1220 PLAY AQ$,BQ$,CQ$:PLAY AR$,BR$,CR$
1230 PLAY AP$,BP$,CO$:PLAY AP$,BP$,CP$
1240 PLAY AT$,BT$,CQ$:PLAY AR$,BS$,CT$
1250 PLAY AU$,BU$,CU$:GOSUB 10000
1260 FOR Z=1 TO 8
1270  C=(ZMOD2)*8+4:GOSUB 10150
1280 NEXT Z
2000 ' GRADIUS 2 B.G.M. (STAGE 1)
2010 ' programed by O&O RODIMAS : ｶｯﾃﾆ ﾂｶｯﾁｬｯﾀ ｺﾞﾒﾝﾅｻｲ
2020 TI$="- STAGE 1 -":GOSUB 10200
2030 CLEAR 900
2040 AZ$="V15DDD V14DDV13D DV12DV11D V10DV9DV8D
2050 AY$="V15D-D-D- V14D-D-V13D- D-V12D-V11D- V10D-V9D-V8D-
2060 BZ$="V15EEE V14EEV13E EV12EV11E V10EV9EV8E
2070 CZ$="O3AO2AO3A O2GO3GO2A
2080 A1$="T128O5L16"+AZ$+AY$
2090 B1$="T128V14O4L16"+BZ$+BZ$
2100 C1$="T128S1M2000L16"+CZ$+CZ$+CZ$+CZ$
2110 A2$="V15O4CCC CCV12C V15FFV12F V15AAA BV12BV15G GGG GGG GV14GV13G
2120 BX$="FCO6A FAO5C":BW$="GDO6BGBO5D":B2$="V12O5"+BX$+BX$+BW$+BW$
2130 CX$="O3FO2FO3F O2CO3FO2F":CW$="O3GO2GO3G O2DO3GO2G
2140 C2$=CX$+CX$+CW$+CW$
2150 A3$="O3V15AV13AV15A O4EEE EEE DD-O3A BBB O4G-G-G- G-G-G- G-V14G-V13G-
2160 B3$="S1M4000O4AR16A AEA AR16A AEA GR16G GDG GR16G GDG
2170 C3$="S1O2AR16A AAA AR16A AAA AR16A O3V13G-DEG-DEG-ED
2180 A4$="O3V15AV13AV15A O4EEE EEE DD-O3A BBB O4BBB BBB BV14BV13B
2190 A5$="V15DDD AAA AV14AV13A V15ADO3A O4FFF FV14FV13F V15CCC FFF
2200 B5$="O3AAR16 O4DDD DDR16 DDR16 CCC CCR16 O3AR16O4C CR16R16
2210 C5$="S1O3AR16A ADA ADA ADA AR16A AFA AR16A AFA
2220 A6$="EV12EV15O3B O4EEE EEV12E V15AAV12A V15A-A-A- A-A-A- A-A-A- A-V14A-V13A
-
2230 B6$="O3BR16R16 BBB BBR16 O4DDR16 EER16 V14DDD O3BBB EEE
2240 C6$="O3BR16B BEA- BEA- BEA- BEA- BEA- BEA- BEA-
2250 A7$="V15EV12EV15O3B O4EEE EEV12E V15AAB O5EEE EEE EEE EV14EV13E
2260 A8$="V15O4AAA AAA AAA V13AV15AB O5CCC CCV12C V15O4AAV12A V15O5CCC
2270 B8$="S1O3ER16E V14AO5CE AAA AAA S1O3FR16F V14O4AO5CF AAA AAA
2280 C8$="S1O3AR16A O4AO3AA AR16A O4AO3AA FR16F O4FO3FF FR16F O4FO3FF
2290 A9$="O4BBB BBV12B V15GGG GGV12G V15AAV12A V15A-A-V12A- V15G-G-V12G- V15A-A-
A-
2300 B9$="O4V14GGV12G V14GBO5D GGG GGV11G O4V14AAV11A V14EEV11E V14DDV11D V14EEV
11E
2310 C9$="GR16G O4GO3GG GR16G O4GO3GG ER16E O4EO3EE ER16E O4EO3EE
2320 AA$="O4BBB BBV12B V15GGG GGV12G O5V15EEV12E V15EEV12E V15G-G-V12G- V15A-A-A
-
2330 BA$="O4V14GGV12G V14GBO5D GGG GGV11G V14EO3BE O4EO3BE O4G-DO3B O4A-EO3B
2340 AB$="O5V15DDD V13DDV12D V11DV10DV9D V7DV6DV5D
2350 AC$="V11D-D-D- V9D-D-V8D- V7D-V6D-V5D- V3D-V2D-V1D-
2360 BB$="O4V15EEE V13EEV12E V11EV10EV9E V7EV6EV5E
2370 BC$="V11EEE V9EEV8E V7EV6EV5E V3EV2EV1E
2380 CB$="S1M2000"+CZ$+"V12"+CZ$
2390 CC$="V10"+CZ$+"V8"+CZ$
2400 '
2410 '
2420 '----- PLAY -----
2430 '
2440 '
2450 FOR I=0 TO 1    :FOR J=0 TO 1
2460 PLAY A1$,B1$,C1$:PLAY A2$,B2$,C2$
2470 NEXT J
2480 PLAY A3$,B3$,C3$:PLAY A4$,B3$,C3$
2490 PLAY A5$,B5$,C5$:PLAY A6$,B6$,C6$
2500 PLAY A3$,B3$,C3$:PLAY A4$,B3$,C3$
2510 PLAY A5$,B5$,C5$:PLAY A7$,B6$,C6$
2520 PLAY A8$,B8$,C8$:PLAY A9$,B9$,C9$
2530 PLAY A8$,B8$,C8$:PLAY AA$,BA$,C9$
2540 NEXT I
2550 PLAY AB$,BB$,CB$:PLAY AC$,BC$,CC$
2560 IF PLAY (0) THEN 2560
3000 '
3010 '  GRADIUS 2 STAGE 5 B.G.M.
3020 '
3030 '
3040 TI$="- STAGE 5 -":GOSUB 10200
3050 CLEAR 100
3060 T$="t128l16m5000s0
3070 A3$="l2lo4v14ev12eel8v14e l16bv12bb bbb bbo5v14d-
3080 B3$="l2lo5v13ev11eel8v13e l16bv11bb bbb bbo6v13d-
3090 C3$="o2eeeo3eo2ee eeeo3eo2ee
3100 '
3110 A4$="o5v14dv12dd ddd ddd v14dd-d
3120 B4$="o6v13dv11dd ddd ddd v13dd-d
3130 C4$="o2gggo3go2gg gggo3go2gg
3140 '
3150 A5$="o5v14d-v12d-o4v14a ev12ee eee eee
3160 B5$="o6v13d-v11d-o5v13a ev11ee eee eee
3170 C5$="o2aaao3ao2aa aaao3ao2aa
3180 '
3190 A6$="o4v14bv12bv14b v12br16r16 v14bv12bv14b v12br16r16
3200 B6$="o4v12ev10ev12ev10er16r16 v12ev10ev12ev10er16r16
3210 C6$="o2bbbo3bo2bb bbbo3bo2bb
3220 '
3230 A7$="o4v14ev12ev14e bv12bb bbb bv14ag
3240 B7$="o5v13ev11ev13e bv11bb bbb bv13ag
3250 '
3260 '
3270 A8$="o5v14dv12dd ddv10d v14gv12gv14dv12do4v14bv12b
3280 B8$="o6v13dv11dd ddv10d v13gv11gv13dv11do5v13bv11b
3290 '
3300 '
3310 A9$="o4v14av12aa aav14b o5d-v12d-d- d-d-d-
3320 B9$="o5v13av11aa aav13b o6d-v11d-d- d-d-d-
3330 '
3340 '
3350 AA$="o5v14ev12ee ev14g-e e-v12e-e- e-v11e-v10e-
```


★今度，MZ-2000のプログラムを５，６本送りますのでよろしく。ところで，これは何と読むのでしょう。「浮遊大陸戦車進撃物語」。(愛媛県伊予市・**答はアサルト14才**)……【**編**：息をもつかせぬしゃべりであった。】

苦労したこと

デモと１面以外は楽譜がなかったので，採符するのがつかれました。また自分でデバッグしてこれでいいと思っても，弟に聞かせると「ここがちがう!!」と（弟はプログラミングをしない）細かいところまでチェックしてくれて，ありがたかったですが，苦しかったです。

参考

○コナミのMSX-Uのテープと楽譜
○'88年２月号のＯ＆Ｏロディマスさんのプログラム
○弟がプレイしたときのヴェノム艦のBGMを録音したテープ

★　　★



```
3360 BA$="r16o5v12ev10e eev12g- ee-v10e- e-v9e-v8e-
3370 '
3380 '
3390 AB$="o5v14ev12ee ev14g-e e-v12e-v14ev12ev14g-v12g-
3400 BB$="o4v12bv10bb bo5v12d-o4b bv10bv12bv10bv12bv10b
3410 '
3420 '
3430 AC$="o5v13d-e-e e-eg- eg-a- bo6d-e
3440 BC$="r16o5v11d-e-e e-eg- eg-a- bo6d-
3450 '
3460 '
3470 AD$="o4v13ev11ee eev10e o5v14ev12ee ev14d-o4a
3480 BD$="o4v13gv11gg ggv10g v13av11aa aav10a
3490 CD$="o2gaao3ao2aa gaao3ao2aa
3500 '
3510 AE$="o4v14bv12bb bv13o5d-d v14eg-a- g-v12g-g-
3520 BE$="o4v13gv11gg ggv10g v13bv11bv10b v13av11av10a
3530 '
3540 '
3550 AF$="o4v13gv11gg ggv10g o5v14g-v12g-g- g-v14e-o4b
3560 BF$="o4v13bv11bb bbv10b o5v13d-v11d-d- d-d-v10d-
3570 '
3580 '
3590 AG$="o5v14d-v12d-d- d-d-d- o5v14d-eg- ev12ee
3600 BG$="o5v13ev11ee eev10e v13e-v11e-v10e- v13d-v11d-v10d-
3610 '
3620 '
3630 AH$="o5v14gab ev12ee v14eg-g agg-
3640 BH$="o4v13gv11gg ggg v13av11aa aaa
3650 CH$="o2eeeo3eo2eo3e o2eeeo3eo2bg
3660 '
3670 AI$="o5v14ev12ee v14bv12bb bbb bV11bV10b
3680 BI$="l21o5v14do4bo5do4bl8 o5do4bo5do4b-l8 o5do4b-o5d-o4b-l8 o5d-o4b-o5co4al
8116
3690 '
3700 '
3710 AJ$="o5v13bv12bb bv11bv10b o6v13d-v12d-d- d-v11d-v10d-
3720 '
3730 '
3740 AK$="l21o3v12ddddl8 ddd-d-l8 d-d-ccl8 ccccl8 l16
3750 '
3760 '
3770 AL$="o4v14bv12b v14ev12e v14av12a v14bo5d-d edd-
3780 BL$="o3v13bv11bb bbb bbb bv10bb
3790 CL$="o2gggggg gggggg
3800 '
3810 '
3820 CM$="o2aaaaaa aaaaaa
3830 '
3840 AN$="o4v14bv12bv14b o5ev12ee eev11e o4v14bo5ea
3850 BN$="o4v12a-v10a-v12a- bv10bb bbv9b o4v12a-bo5e
3860 CN$="o2eeeeee eeeegb
3870 '
3880 AO$="o5v14a-v12a-a- a-a-a- a-a-a- v11a-v10a-v9a-
3890 BO$="o5v12ev10ee eee eee v9ev8ev7e
3900 CO$="o3eeeeee ev13eo2s0bv13bs0a-v13a-s0
3910 '
3920 AP$="o4v14ev12ev13e bv11bb v10bbv9b bbo5d-
3930 BP$="o5v13ev11ev12e bv10bb v9bbv8b bbo6d-
3940 '
3950 AQ$="o5v9dv7dd v6ddv5d dv4dd
3960 BQ$="o6v8dv6dd v5ddv4d dv3dd
3970 '
3980 '
3990 '----- PLAY -----
4000 '
4010    PLAY T$,T$,T$
4020    FOR I=0 TO 1 :PLAY A3$,B3$,C3$
4030 PLAY A4$,B4$,C4$:PLAY A5$,B5$,C5$
4040 PLAY A6$,B6$,C6$:PLAY A7$,B7$,C3$
4050 PLAY A8$,B8$,C4$:PLAY A9$,B9$,C5$
4060 PLAY AA$,BA$,C6$:PLAY A3$,B3$,C3$
4070 PLAY A4$,B4$,C4$:PLAY A5$,B5$,C5$
4080 PLAY AB$,BB$,C6$:PLAY A7$,B7$,C3$
4090 PLAY A8$,B8$,C4$:PLAY A9$,B9$,C5$
4100 PLAY AC$,BC$,C6$:PLAY AD$,BD$,CD$
4110 PLAY AE$,BE$,CD$:PLAY AF$,BF$,CD$
4120 PLAY AG$,BG$,CD$:PLAY AH$,BH$,CH$
4130 PLAY AI$,BI$,CH$:PLAY AJ$,BH$,CH$
4140 PLAY AK$,BI$,CH$:PLAY AL$,BL$,CL$
4150 PLAY AL$,BL$,CM$:PLAY AN$,BN$,CN$
4160 PLAY AO$,BO$,CO$:NEXT I
4170 PLAY AP$,BP$,C3$:PLAY AQ$,BQ$
4180 IF PLAY(0) THEN 4180
5000 '
5010 '  GRADIUS 2 STAGE 7 B.G.M.
5020 '
5030 TI$="- STAGE 7 -":GOSUB 10200
5040 CLEAR 1000
5050 T$="t112l16s0m5000
5060 '
5070 A0$="o4v15ao5ceav14aaaao4v15bo5dg-bv14bbbb
5080 B0$="o4v15cv14ccccccc v15dv14ddddddd
5090 C0$="o2aaaaaaaa aaaaaaaa
5100 '
5110 A1$="o5v15cego6cv14ccccо5v15dg-ao6dv14dddd
5120 B1$="o4v15ev14eeeeeee v15g-v14g-g-g-g-g-g-
5130 '
5140 A2$="o5v15fao6cfv14ffff ffffffff
5150 B2$="o4v15fv14fffffff o3v15ffaao4ccff
5160 '
5170 A3$="o5v15gbo6dgv14gggg gggggggg
5180 B3$="o4v15gv14ggggggg o3v15ggbbo4ddgg
5190 C3$="o2aaaaaaaa aaaaaagg
5200 '
5210 A4$="o4v15abo5co4bv13bv15gav13a o3v14abo4co3bv13bv14gav13a
5220 B4$="o3v15fv14fv13fv15gv14gggv13g o4v14av13av12av14gv13gggv12g
5230 C4$="o2ffffffff ffffffff
5240 '
5250 A5$="o4v15abo5co4bv13bv15go5ev13e o3v14abo4co3bv13bv14go4ev13e
5260 '
5270 A6$="o5v15defev13ev15cdv13d o4v14defev13ev14cdv13d
5280 B6$="o3v15b-v14b-v13b-o4v15cv14cccv13c o5v14dv13dv12dv14cv13cccv12c
5290 C6$="o2b-b-b-b-b-b-b-b- b-b-b-b-b-b-b-b-
5300.'
5310 A7$="o5v15defgv13gv15ao6dv14d dddd v15l25d-co5bb-agl16
5320 B7$="o3v15b-v14b-v13b-o4v15cv14cccv13c v14dv13dv12dv14cv13cccv12c
5330 '
5340 A8$="o4v15dv13dd21v15d25e25 fv13ff21v15f25g25 av13aa21v15a25b-25 o5co4b-v14
b-v15e
5350 B8$="o3v14fv13ff21v14f25g25 av13aa21v14a25b-25 o4dv13dd21v14d25d25 edv13do3
v14a
5360 C8$="o3dddddddd o2b-b-b-b-b-b-b-b-
5370 '
5380 A9$="o4v15av14aaaav15ao5ce v14eeeeeeev13e
5390 B9$="o4v13ev12eeeev13ego4a v12aaav11a v13a-v12a-a-v11a-
5400 C9$="o3eeeeeeee eeeeeeee
5410 '
5420 AA$="o5v15ev14eeo4v15av14aao5v15ev14e v15ev14eeo4v15av14aao5v15ev14e
5430 BA$="o4v14av13aav14ev13eev14av13a v14av13aav14ev13eev14av13a
5440 CA$="o2ao3eao2ao3eao2ao3a o2fo3cfo2fo3cfo2fo3f
5450 '
5460 AB$="o5v15dv14ddo4v15gv14ggo5v15dv14d v15dv14ddo4v15bv14bbo5v15a-v14a-
5470 BB$="o4v14gv13ggv14dv13ddv14gv13g v14a-v13a-a-v14ev13eeo5v14ev13e
5480 CB$="o2go3dgo2go3dgo2go3g o2ebo3eo2ebo3eo2eo3e
5490 '
5500 AC$="o5v15av14aav15ev14eev15av14a v15av14aav15ev14eev15av14a
5510 BC$="o5v14ev13eeo4v14av13aaav12a o5v14ev13eeo4v14av13aaav12a
5520 '
5530 AD$="o5v15gv14ggv15dv14ddv15gv14g v15a-v14a-a-v15ev14eev15a-v14a-
5540 BD$="o5v14dv13ddo4v14gv13gggv12g o5v14ev13eeo4v14a-v13a-a-a-v12a-
5550 '
5560 AE$="o4v15ao5cv14eav12aav11aao4bo5dv10g-bv8bbv7bb
5570 BE$="o4v15cv14cv13ccv12ccv11cc dv10dv9ddv8ddv7dd
5580 '
5590 AF$="o5v7cev6go6cv4ccv3cco5dg-v2ao6d
5600 BF$="o4v7ev6ev5eev4eev3ee g-v2g-v1g-g-
5610 '
5620 '
5630 '
5640 PLAY T$,T$,T$    :FOR I=0 TO 1
5650 PLAY A0$,B0$,C0$:PLAY A1$,B1$,C0$
5660 PLAY A2$,B2$,C0$:PLAY A3$,B3$,C3$
5670 PLAY A4$,B4$,C4$:PLAY A5$,B4$,C4$
5680 PLAY A6$,B6$,C6$:PLAY A7$,B7$,C6$
5690 PLAY A4$,B4$,C4$:PLAY A5$,B4$,C4$
5700 PLAY A8$,B8$,C8$:PLAY A9$,B9$,C9$
5710 PLAY AA$,BA$,CA$:PLAY AB$,BB$,CB$
5720 PLAY AC$,BC$,CA$:PLAY AD$,BD$,CB$
5730 NEXT I
```

★本屋で，サングラスにマスクをして，コートを着た男がベーマガを３冊も買っていた。もしや…。（埼玉県新座市・VISION15才）……【影：また，ワタシの名を語る者が現れたのか。うーむ，10冊買ってほしかったな。】

```
5740 PLAY AE$,BE$,C0$:PLAY AF$,BF$
5750 IF PLAY(0) THEN 5750
6000 '
6010 '  GRADIUS 2 VENOMU B.G.M.
6020 '
6030 '
6040 TI$="VENOMU M.S.":GOSUB 10200
6050 CLEAR 2000
6060 T$="t180l16m4000
6070 A0$="v14av12a":A0$=A0$+A0$:A0$=A0$+A0$+A0$+A0$:A0$="o4"+A0$+A0$+A0$
6080 BZ$="o5v14av13ao6v14cv13cv14ev13e":B0$=BZ$+BZ$+BZ$
6090 CZ$="s0av12a":CZ$=CZ$+CZ$:C0$=+CZ$+CZ$+CZ$+CZ$:C0$="o3"+C0$+C0$+C0$
6100 '
6110 B0$=B0$+"o5v14a-v13a-v14bv13bo6v14ev13eo5v14a-v13a-v14bv13bo6v14ev13e
6120 '
6130 BZ$="o5v14gv13gv14b-v13b-o6v14dv13d":B0$=B0$+BZ$++BZ$+BZ$
6140 '
6150 A1$="v14av12a":A1$=A1$+A1$:A1$="o4"+A1$+A1$+A1$+A1$
6160 B1$="o5v14g-v13g-v14av13ao6v14dv13do5v14g-v13g-o5s0fedd-co4bb-a
6170 C1$="o3"+CZ$+CZ$+"o4s0fedd-co3bb-a
6180 '
6190 A2$="o4v14aaaa aaaa v13aaaa v12aav11av10a
6200 B2$="r16o5v13aaa aaaa v12aaaa v11aav10av9a
6210 C2$="o2"+CZ$+CZ$+CZ$+CZ$
6220 '
6230 CX$="s0gv12g":CX$=CX$+CX$:C3$="o2"+CX$+CX$+CX$+CX$
6240 '
6250 CY$="s0fv12f":CY$=CY$+CY$:C4$="o2"+CY$+CY$+CY$+CY$
6260 '
6270 C5$="s0ev10e":C5$=C5$+C5$:C5$="o2"+C5$+C5$+C5$+C5$
6280 '
6290 A6$="o4v15bv13bo5v15cv13c v15dv13do4v15av13a aao5v15cv13c cco4v15bv13b  bbv
15gv13g ggv15av13a aav15bv13b o5v15cv13ccc
6300 B6$="o4v13cccc cccc cccc cccc cccc v12cccc v11cccc v10ccv9cv8c
6310 C6$="o2s0fv12fs0ff"+CY$+CY$+CY$+"ffs0ff"+CY$+CY$+CY$
6320 '
6330 C7$="r16r16o2s0ff"+CY$+CY$+CY$+"ffs0ff"+CY$+CY$+CY$
6340 '
6350 B8$="o4v13dddd dddd dddd dddd dddd v12dddd v11dddd v10ddv9dv8d
6360 C8$="o2s0fv12fs0gg"+CX$+CX$+CX$+"ggs0gg"+CX$+CX$+CX$
6370 '
6380 A9$="o4v15bv13bo5v15cv13c v15dv13do4v15av13a aav15bv13b o5v15cv13cv15fv13f
 ffv15ev13e eev15dv13d ddv15cv13c cccc
6390 B9$="o4v13dddd dddd dddd ddo5cv11c ccv13cv11c cco4v13bv11b bbo3v13dv11d v13
dv11dv13dv11d
6400 C9$="r16r16o2s0gg"+CX$+CX$+CX$+"ggs0gg"+CX$+CX$+CX$
6410 '
6420 AA$="o5v15dv13dv15e-v13e- v15dv13dv15e-v13e- v15dv13ddd v15e-v13e-v15cv13c
ccv15fv13f ffv15e-v13e- e-e-v15cv13c cccc
6430 BA$="o3v12e-e-e-e- e-e-e-r16 e-r16e-r16 r16r16e-e- e-e-e-e- e-e-e-e- r16r16
e-r16 r16r16e-r16
6440 CA$="o2s0a-v13a-s0a-v13a- s0a-v13a-s0a-r16 a-r16a-r16 r16r16a-v13a- s0a-v13
a-s0a-v13a- s0a-v13a-s0a-v13a- r16r16s0a-r16 r16r16a-r16
6450 '
6460 AB$="o5v15dv13dv15e-v13e- v15dv13dv15e-v13e- v15dv13ddd v15e-v13e-v15cv13c
ccv15fv13f ffv15e-v13e- e-e-v15cv13c v15dv13dv15e-v13e-
6470 BB$="o3v12cccc  cccr16 cr16cr16 r16r16cc cccc cccc r16r16cr16 r16r16cr16
6480 CB$="o2"+CY$+"s0fv13fs0fr16 fr16fr16 r16r16s0fv13f"+CY$+CY$+"r16r16s0fr16 r
16r16s0fr16
6490 '
6500 AC$="o5v15dv13ddd dddd ddv12dd v11dv10d
6510 BC$="o4v14bv12bbb bbbb bbv11bb v10bv9b
6520 CC$="o2"+CX$+CX$+CX$+"s0gv13g
6530 '
6540 AD$="o5v15dv13ddd ddddv12dv11d o4v15gv13go5v15dv13d v15fv13f
6550 BD$="o4v14bv12bbb bbbbv11dv10d v14dv12dv14bv12b o5v14dv12d
6560 '
6570 AE$="o5v15gv13ggg gg v12gv11gv15dv13d v15dv13dv15cv13c
6580 BE$="o5v14dv12ddd dd v11dv10do4v14bv12b v14bv12bv14av12a
6590 CE$="o2"+CX$+CX$+CX$+CX$
6600 '
6610 AF$="o4v15bv13bbb bbbb bbbb bbbb v12bbv11bv10b
6620 BF$="o4v14gv12ggg"+CX$+CX$+CX$+CX$
6630 CF$="o2s0gv13ggg"+CX$+CX$+CX$+CX$
6640 '
6650 AG$="o4v14aaaa v13aaaa v11aaaa v9aav8av7a
6660 BG$="r16o5v14aaa v13aaaa v11aaaa v10av9av8av7a
6670 '
6680 AH$="o4v9aaaa v8aaaa v6aaaa v4aav3av2a
6690 BH$="r16o5v9aaa v8aaaa v6aaaa v5av4av3av2a
6700 CH$="o2v9gv7gv8gv6g v7gv5gv6gv4g v5gv3gv4gv2g v3gv1gv2gv1g
6710 '
6720 '
6730 ' ----- PLAY ----
6740 '
6750 '
6760 PLAY T$,T$,T$
6770 PLAY A0$,B0$,C0$:PLAY A1$,B1$,C1$
6780 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 1
6790 PLAY A2$,B2$,C2$:PLAY A2$,B2$,C3$
6800 PLAY A2$,B2$,C4$:PLAY A2$,B2$,C5$:NEXT J
6810 PLAY A6$,B6$,C6$:PLAY A6$,B6$,C7$
6820 PLAY A6$,B8$,C8$:PLAY A9$,B9$,C9$
6830 PLAY AA$,BA$,CA$:PLAY AB$,BB$,CB$
6840 PLAY AC$,BC$,CC$:PLAY AD$,BD$,CE$
6850 PLAY AE$,BE$,CC$:PLAY AF$,BF$,CF$:NEXT I
6860 PLAY AG$,BG$,C2$:PLAY AH$,BH$,CH$
6870  IF PLAY(0) THEN 6870
9980 TI$="PUSH SPACE!":GOSUB 10200
9990 IF STRIG(0) THEN RUN ELSE 9990
10000 '
10010 '    title
10020 '
10030 C=4
10040 LINE(52,36)-(207,59),6,BF
10050 LINE(52,37)-(74,59),1:LINE(207,37)-(185,59),1
10060 PAINT(54,40),1:PAINT(205,40),1
10070 FOR I=0 TO 15
10080  READ X1,X2:IF X1=-1 THEN 10110
10090   LINE(X1,40+I)-(X2,40+I),15
10100  GOTO 10080
10110 NEXT I
10120 FOR I=0 TO 2
10130  READ X1,Y1,X2,Y2:LINE(X1,Y1)-(X2,Y2),7,BF
10140 NEXT I
10150 RESTORE 10470:FOR I=0 TO 4
10160  READ X1,Y1,X2,Y2:LINE(X1,Y1)-(X2,Y2),C,BF
10170 NEXT I
10180 RETURN
10190 '
10200 '
10210 LINE(80,145)-(240,160),1,BF
10220 OPEN"GRP:"AS#1:FOR I=0 TO 1
10230  PRESET(84+I,150):PRINT#1,TI$
10240 NEXT I
10250 RETURN
10260 '
10270 '    GRP DATA
10280 '
10290 '
10300 DATA 64,91,96,107,112,123,128,139,147,147,152,155,160,163,168,195,-1,-1
10310 DATA 65,91,96,107,112,123,128,139,146,147,152,155,160,163,168,194,-1,-1
10320 DATA 66,91,96,107,112,123,128,139,145,147,152,155,160,163,168,193,-1,-1
10330 DATA 67,91,96,107,112,123,128,139,144,147,152,155,160,163,168,192,-1,-1
10340 DATA 82,83,98,99,104,107,114,115,120,123,130,131,136,139,146,147,154,155,1
60,163,170,171,-1,-1
10350 DATA 81,83,97,99,103,106,113,115,120,123,129,131,136,139,145,147,153,155,1
60,163,169,171,-1,-1
10360 DATA 80,83,86,91,96,99,102,105,112,115,120,123,128,131,136,139,144,147,152
,155,160,163,168,179,-1,-1
10370 DATA 80,83,86,91,96,99,101,104,112,123,128,131,136,139,144,147,152,155,160
,163,168,179,-1,-1
10380 DATA 80,83,86,91,96,103,112,123,128,131,136,139,144,147,152,155,160,163,16
8,179,-1,-1
10390 DATA 80,83,86,91,96,99,104,107,112,123,128,131,136,139,144,147,152,155,160
,163,168,179,-1,-1
10400 DATA 80,83,88,91,96,99,104,107,112,123,128,131,136,139,144,147,152,155,160
,163,176,179,-1,-1
10410 DATA 80,83,88,91,96,99,104,107,112,115,120,123,128,131,136,139,144,147,152
,155,160,163,176,179,-1,-1
10420 DATA 80,91,96,99,104,107,112,115,120,123,128,139,144,147,152,163,168,179,-
1,-1
10430 DATA 80,91,96,99,104,107,112,115,120,123,128,138,144,147,152,163,168,179,-
1,-1
10440 DATA 80,91,96,99,104,107,112,115,120,123,128,137,144,147,152,163,168,179,-
1,-1
10450 DATA 80,91,96,99,104,107,112,115,120,123,128,136,144,147,152,163,168,179,-
1,-1
10460 DATA 96,70,163,109,92,84,100,109,160,96,167,109
10470 DATA 100,74,159,81,152,78,159,89,96,86,159,93,96,90,103,105,96,98,163,105
```

ゲーム・ミュージック・プログラム大全集第4弾しめ切り3／20

ゲーム・ミュージック・プログラム大全集第4弾の発刊をするにあたって，現在みなさんからプログラムを大募集していますが，しめ切りを延長して3月20日とします。

毎月のプログラム投稿の要領でどしどし応募してください。みんなが作りそうもないものや古めのゲームがアナかもしれませんよ。

送り先は，〒141 東京都品川区東五反田1－11－15電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「ゲーム・ミュージック・プログラム大全集」係まで

★宿泊学習の日，サイトロンの「ニンジャウォーリアーズ」を聞いていたら，悪友のKが「ニンジャウォーリアーズッて2人組か？」という血迷った質問をした。(香川県高松市・ストライダー飛竜14才)……【編：あら。】

ザ・ゲーム♪ミュージック♪プログラム

MSX/MSX2/MSX2+（要FMPAC）用

メトロクロス

MOMO

内容

みなさん，こんにちは。燃えるヒマ人こと，MOMOです（タラちゃん，見てる？）。今回は，あのナムコのビデオゲーム，「メトロクロス」のBGMを演奏させてみました。

何？そんな古い曲，聴きたかねー？まあ，まあ……。

使用方法

いたって簡単，このプログラム・リストを打ち込んで，デバッグした後，RUNするだけです（当たり前だって？）。あ，当たり前だけど，FMPACをスロットに差してからね。

プログラムについて

最初は音色も作らず，チャンネルをいくつも余らせてしまったのですが，これではYu-YouさんやGORRYさんにケチをつけられそうなので，多少アレンジ（と言うほどでもありませんが）を加えました。どんなものかと言いますと，まず，音色がまったくちがっています。

メロディの音は，@48（ホルン）＋@6（トランペット）＋PSGの計3声を重ねています。それとコードには@63（オリジナル）を，ベースには@33（ウッドベース）を使い，全体的に渋めな仕あがりとなっています。

そして，今回の目玉は，何といっても，ドラムです!!原曲にはついていなかったドラムをつけてしまったのです。これは，曲のイメージから私が勝手に作ったものなので，気に入らなければ，どんどん変えてください。

このプログラムによって，普段は役立たずと敬遠されていたシンバル音が，やっと日の目を見ることができました。あ～良かった，良かった，良かったねぇ～。

あっそうそう，このプログラムでは，2回ループした後，間奏→後半リピート→全面クリア・ミュージックにつながって，終わります。それがいやな人は，リスト中のREM文に従って変えてください。

最後に

家族にこの曲を聴かせたところ，「小堺○機が踊りながらでてきそう」と言われました。ウ～ン，納得。

みんなも，アレンジに挑戦してみようよ，アレンジに!!とくにFMPACは，音色に関する制約が多いし，同時発音数は一番なんだから（なんたって，12声同時！）。

…と，まあ，そんなこんなでできた，この作品，ぜひ打ち込んで聴いてみてください。では，さようなら。

★　★

GORRY先生より一言

「ナムコVGM大全集」以来ですね。曲のアレンジがとってもカッコいいですね。FMPACのポコポコドラムはこういう曲（ジャズ系統。他にはギャラクシーフォース（©SEGA）のネーム・エントリーなど）にはとってもよく合いますね。

メトロクロスのBGMプログラム・リスト

```
1000 '
1010 ' The game music program
1020 '     Metro cross
1030 '       - BGM -
1040 '        (C) namco
1050 '   programmed by MOMO
1060 '    In Dec./26/1988
1070 '
1080 ' Initialize
1090 '
1100 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):CLEAR 1000
1110 _TEMPER(9):_PITCH(442):_BGM(1)
1120 _TRANSPOSE(0)
1130 SOUND 6,0:SOUND 7,42
1140 '
1150 ' Set voice
1160 '
1170 DIM A%(15)
```

★2月号の140ページのOFを見て，「あっ，同じ市川市だ」と思ったら，“午”葉県だった。（千葉県市川市・さわけん15才）……【影：明らかに誤字でした。いやー，ゴジ（ドジ）ってしまったな。ハッハッハッ。】

```
1180 FOR I=0 TO 15
1190  READ A$:A%(I)=VAL("&h"+A$)
1200 NEXT I:_VOICE COPY(A%,@63)
1210 '
1220 ' Voice data
1230 '
1240 DATA 0000,0000,0000,0000
1250 DATA 0000,000a,0000,0000
1260 DATA 1804,D3F2,0080,0000
1270 DATA 0004,E5F5,0080,0000
1280 '
1290 ' Set MML data
1300 '
1310 '●●●●● (A) part ●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1320 A0$="t90@48q8l16v11o5
1330 F0$="t90@6q8l16v10o5
1340 G0$="t90l16v9o4
1350 A1$="r1 r1
1360 A$="r16.e8&e32c8<a8>c8<a.b4&b32>
1370 A2$=A$+A$
1380 A3$="<a.b32>c.d32e.<a8&a32>d.e32f.g32a.d8&d32 r2r16.<b8a32g#.b32>c.d32
1390 A5$="<a.b32>c.d32e.<a8&a32>d.e32f.g32a.d8&d32 r2<a.b32>c.e32a8r8
1400 A6$="<g#.a8b8g#8&g#32a.b8>c8<a32b.>c32 <b.>c8d8<b8&b32>c.d8e8c#32d.e32
1410 A7$="d.e8f8d8&d32e.c8e4&e32 r2r8r16.e8e32f#.g#32
1420 AZ$="r1 r2r8r16.e8e32f#.g#32
1430 A8$="r16.a8&a32e8c8d#8c.e4&e32 r16.a8&a32e8<a8>c8<a.b4&b32
1440 A9$="a.b32>c.d32e.<a8&a32>d.e32f.g32a.d8&d32 <r2a.g8&g32a.b32>c.d32
1450 AA$="e.a8&a32e.d32c.<a32>c8<b.a8&a32r8>
1460 AB$="<a.b32>c.d32e.a32e.c32e-.d32c.e4&e32 <a.b32>c.d32e.a32e.c32e-.d32c.<b4
&b32
1470 AC$="a.g#32a.b32>c.<a32b.>c32d.c#32d.e32f.d32e.f32 r1
1480 '●●●●● (B) part ●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1490 B0$="t90@63q8l8v10
1500 B$="o3r8er8er8er16.e&e32
1510 B1$=B$+B$
1520 B3$="r8er8er8fr16.f&f32 r2r8dr16.d&d32
1530 B5$="r8er8er8er16.f&f32 r2r16.d&d32er8
1540 B$="d&d16.dd&d32e&e16.ee&e32
1550 B6$=B$+B$
1560 B7$="f&f16.ff&f32e&e16.ee&e32 r2r8r16.ee&e32
1570 B9$="r8er8er8fr16.f&f32 r2e4e4
1580 BA$="e..ee&e32d..e&e32r8
1590 B$="r8er8er8er16.d&d32
1600 BB$=B$+B$
1610 BC$="r8er16.e&e32r8er16.e&e32r2e16.eee&e32
1620 '●●●●● (C) part ●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1630 C$="o3r8cr8cr8cr16.<b&b32>
1640 C1$=C$+C$
1650 C3$="r8cr8cr8dr16.d#&d#32 r2r8<br16.b&b32>
1660 C5$="r8cr8cr8cr16.d#&d#32 r2r16.<b&b32>cr8
1670 C6$="<b&b16.bb&b32>c&c16.cc&c32 <b&b16.bb&b32>c&c16.cc#&c#32
1680 C7$="c&c16.cc&c32c&c16.cc&c32 r2r8r16.dd&d32
1690 C9$="r8cr8cr8dr16.d#&d#32 r2c4c4
1700 CA$="c..cc&c32<b..>c&c32r8
1710 CC$="r8cr16.c&c32r8dr16.d#&d#32 r2<b16.b>cc&c32
1720 '●●●●● (D) part ●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1730 D$="o2r8ar8ar8ar16.g#&g#32
1740 D1$=D$+D$
1750 D3$="r8ar8ar8ar16.a&a32 r2r8g#r16.g#&g#32
1760 D5$="r8ar8ar8ar16.a&a32 r2r16.<g#&g#32ar8
1770 D6$="g#&g#16.g#g#&g#32a&a16.aa&a32 g#&g#16.g#g#&g#32g#&g#16.g#g#&g#32
1780 D7$="a&a16.aa&a32g#&g#16.g#g#&g#32 r2r8r16.bb&b32
1790 D9$="r8ar8ar8ar16.a&a32 r2a4a4
1800 DA$="a..aa&a32g#..a&a32r8
1810 DC$="r8ar16.a&a32r8ar16.a&a32 r2g16.g#aa&a32
1820 '●●●●● (E) part ●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1830 E0$="t90@33q8l8v13
1840 E$="o3aaggff16.ee32f#16.g#32
1850 E1$=E$+E$
1860 E$="aaggff16.ed32c16.<b32>
1870 E2$=E$+E$
1880 E3$="<aa>c<a>d<a>d#<a r16.>ee32dc<b16.>c32dc<b>
1890 E5$="<aa>c<a>d<a>d#<a r16.>e32dc<ba16.ga&a32r8
1900 E6$="g#ef#g#aea>c <bgab>c<g>ce
1910 E7$="d<a>dfedc<a >e-16.e32c<bag#r16.>ee32f#16g#32
1920 E9$="aa>c<a>d<a>d#<a r16.>e32dc<ba16.g&g32a16.b32>c16.d32
1930 EA$="aec<ae16.f#32g#16.a32r4
1940 EC$="<aa>c<a>d<a>d#<a r16.>e32d16.c32<a16.e32g16.e32g16.g#32a16.a&a32r8
1950 '●●●●● Rithm part 1 ●●●●●●●●●●●●●●
1960 R0$="t90v13@a15
1970 R$="cb8h16.c32cb8h16.c32cb8h16.c32cb8h16.c32
1980 RZ$=R$+R$
1990 R$="cb8h16.c32cb8h16.c32cb8h16.c32cb16.s32h16.c32
2000 R1$=R$+R$
2010 R5$=R$+"cb8h16.c32cb8h16.c32cb8h16.c32cb16.s32h16.s32
2020 R$="c!b8h16.c!b8r32sb8c!b8h16.c!b8csb8b32
2030 R6$=R$+R$
2040 R7$="c!b8h16.c!b8r32sb8c!b8h16.c!b8csb8b32 cb8h16.cb8r32cb8hb16r16b8b12s!24
s!24s!24s!24
2050 R8$="v15cb8cb8cb8cb8cb8cb8cb16.cs32csb8 cb8cb8cb8cb8cb8cb8cb16.s32csb24s24s
24
2060 R9$="v13cb8h16.c32cb8h16.c32cb8h16.c32cb16.s32h16.h32 b8b8b8s24s24s24cb8h16
.c32cb8h16.c32
2070 RA$="cb8h16.cb32cb8h16.c32c!b8c!b8c!s!24s24s24c!s!24s24s24
2080 RC$="cb8h16.c32cb8h16.c32cb8h16.c32cb16.s32h16.c32 c!b8b8b8b8c!s!b!16.h32hb
16.c!s!b8c!s!b8
2090 '●●●●● Rithm part 2 ●●●●●●●●●●●●●●
2100 I0$="t90sm2100
2110 I$="r4...r4.c32r8
2120 I1$=I$+I$
2130 I5$=I$+"r2.r16.c32r16.c32
2140 I$="r4.c32r4..c32r8
2150 I6$=I$+I$
2160 I7$="r4.c32r4..c32r8 r2.r12c24c24c24c24
2170 I8$="r2.r16.c32c32r16. r2r4r16.c32c24c24c24
2180 I9$="r2r8r8..c32r8 r4.c24c24c24r2
2190 IA$="r2.c24c24c24c24c24c24
2200 IC$="r2.r16.c32r8 r2c32r8.c32r16.c32r16.
2210 '
2220 ' Play music
2230 '
2240 PLAY#2,A0$,F0$,B0$,B0$,B0$,E0$,R0$,G0$,I0$
2250 PLAY#2,A1$,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,RZ$,A1$
2260 FOR I=0 TO 1
2270 PLAY#2,A1$,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,R5$,A1$,I5$
2280 PLAY#2,A2$,A2$,B1$,C1$,D1$,E2$,R1$,A2$,I1$
2290 PLAY#2,A3$,A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,R1$,A3$,I1$
2300 PLAY#2,A2$,A2$,B1$,C1$,D1$,E2$,R1$,A2$,I1$
2310 PLAY#2,A5$,A5$,B5$,C5$,D5$,E5$,R5$,A5$,I5$
2320 PLAY#2,A6$,A6$,B6$,C6$,D6$,E6$,R6$,A6$,I6$
2330 PLAY#2,A7$,A7$,B7$,C7$,D7$,E7$,R7$,A7$,I7$
2340 PLAY#2,A8$,A8$,B1$,C1$,D1$,E1$,R8$,A8$,I8$
2350 PLAY#2,A9$,A9$,B9$,C9$,D9$,E9$,R9$,A9$,I9$
2360 PLAY#2,AA$,AA$,BA$,CA$,DA$,EA$,RA$,AA$,IA$
2370 NEXT I
2380 PLAY#2,"" ,"" ,B1$,C1$,D1$,E2$,R1$,"" ,I1$
2390 PLAY#2,"" ,"" ,B5$,C5$,D5$,E5$,R5$,"" ,I5$
2400 PLAY#2,"" ,"" ,B6$,C6$,D6$,E6$,R6$,"" ,I6$
2410 PLAY#2,AZ$,AZ$,B7$,C7$,D7$,E7$,R7$,AZ$,I7$
2420 PLAY#2,A8$,A8$,B1$,C1$,D1$,E1$,R8$,A8$,I8$
2430 PLAY#2,A9$,A9$,B9$,C9$,D9$,E9$,R9$,A9$,I9$
2440 PLAY#2,AA$,AA$,BA$,CA$,DA$,EA$,RA$,AA$,IA$
2450 PLAY#2,AB$,AB$,BB$,C1$,D1$,E1$,R5$,AB$,I5$
2460 PLAY#2,AC$,AC$,BC$,CC$,DC$,EC$,RC$,AC$,IC$
```

アレンシ゛か゛　きにいらない　ひとは
したの　REMふ゛んに　したか゛って
フ゜ロク゛ラムを　かえてくだ゛さい。

' ┐ この　2き゛ょうを
' ┘ さくし゛ょする。

'　"goto 2270"に　かえる。

' ┐
' │ す゛ぇーんふ゛、さくし゛ょする。
' ┘

★つぐ美とDr.Dと編,あわせてかむと影になる。うえー,そうなったら恐ろしい。(神奈川県横浜市・宮崎智也18才)……【影：自分で言っておいて,恐ろしいとは，何という恐ろしいヤツじゃ。あー恐ろしや～。】

ザ・ゲーム♪ミュージック♪プログラム

PC-8801mkIISR以降（N88-BASIC V2モード）用

グラディウスII

（ファミコン版）—BGM3—

©コナミ

荒川　憲一

内容だァ

ファミコン版のグラディウスIIのBGM3です。ちなみにこの曲は，ファミコンでしか聞けないやつですョ。けっこういい曲ですね。この曲，じつはアーケード版のボツ曲だったりして……（そんなことないか……）。

プログラムだァ

「TONE CHANGER」を使っています。あっそうそう。この曲にLFOをかけてみたんです。ディレイをつけて。

やりかたは同じ音を２音使って，そのうち１音をLFOつきにします。そして音色切りかえで交互に鳴らすと，それらしくなるんですョ。それからドラム・コードをアレンジしてます。

打ち込みィ

かなりきたなくなってしまいました。ですから気をつけて打ち込んでください。音色切りかえもたくさんやっていますので。

最後にィ

音色でおせわになった宮川君ありがとう。そしてATMのみなさんヤッホーッ。オレは元気だぞぉー。

GORRY先生より一言

ビデオゲームのグラIIが多い中，ファミコン版の投稿です。数曲ほどオリジナルが入っていたり，エンディングにアレンジがしてあって，とてもよかったですね。

さて，この曲，うまくＦＭ音源用にアレンジされています。でも，私はこの曲はきらいです。なぜって？前にこの曲の面でハマッて60機（それまで弟にストックしてもらった）ほど費したというニガい思い出が…。そんなことで曲まできらいになったのです。あしからず。

グラディウスII—BGM3—のプログラム・リスト

```
1 '---------------------------------------------------------------------------
2 '
3 '     G R A D I U S  ][       ﾌｧﾐｺﾝ  Ver
4 '
5 '           B G M  3      (c) KOMAMI
6 '
7 '        PROGRAM & ｱﾚﾝｼﾞ   BY    ｱﾗｶﾜ ｹﾝｲﾁ (ATM)
8 '
9 '---------------------------------------------------------------------------
10 KEY 5,"run"+CHR$(13):KEY 3,"list 2000-"+CHR$(13):KEY 2,"run 100"+CHR$(13)
100 NEW CMD:CMD UNLINK:NEW CMD:CLEAR ,&HDDFF
110 DEFINT A-Z:DIM A%(4,9),OP(4):NO.MAX=13:OP(1)=1:OP(2)=3:OP(3)=2:OP(4)=4
120 AD=&HE000
130 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 15
140 READ A$
150 D=VAL("&H"+A$)
160 POKE AD,D:AD=AD+1
170 C!=(C!*256)+D:C!=C!-INT(C!/3179)*3179
180 NEXT
190 READ A$:IF VAL("&h"+A$)<>C! THEN PRINT "DATA ERROR!",CHR$(7):STOP
200 NEXT:POKE &HE13C,&HC3:POKE &HE13D,0:POKE &HE13E,&HE0:POKE &HE003,NO.MAX
210 D=(&H76C1+NO.MAX*&H25):POKE &HE00E,D AND 255:POKE &HE00F,D ¥ 256
220 DATA E1,7B,D6,0D,38,0C,5F,01,25,00,CD,9E,6B,21,A2,78,360
230 DATA 19,C9,01,25,00,CD,9E,6B,21,00,DE,19,C9,00,00,00,A72
240 GOTO 1000
500 'VOICE SET ---------------------------------------------------------------
510 *VOICE.SET
520 IF NO>NO.MAX-1 OR NO<0 THEN PRINT "VOICE NO. ERROR":STOP
530 AD=&HDE00+&H25*NO
540 POKE AD   ,A%(0,0)                       'AF
550 FOR J=1 TO 4:I=OP(J)
560 AD=AD+1
570 POKE AD   ,(A%(I,8) AND 7)*16+A%(I,7)    'DT/ML
580 POKE AD+4 ,A%(I,5)                       'TL
590 POKE AD+8 ,A%(I,6)*64+A%(I,0)            'KF/AR
600 POKE AD+12,A%(I,1)                       'DR
610 POKE AD+16,A%(I,2)                       'SR
620 POKE AD+20,A%(I,4)*16+A%(I,3)            'SL/RR
630 POKE AD+24,A%(I,9)                       'AMS'
```


★あう!!(マイケルジャクソンのまね)。(愛知県名古屋市・**中村真樹17才**)……【**影**：マイケルならニャーオン。こうだろう。**つぐ美**：マイケルちがいでしょ。こうよ，スイスイと。**影**：それじゃモンローウォークでしょ。】

```
640 NEXT
650 AD=AD+25
660 POKE AD   ,A%(0,1)*16                     'OM
670 POKE AD+1 ,A%(0,2)                        'WF
680 POKE AD+2 ,A%(0,3)                        'SY
690 POKE AD+3 ,A%(0,4) AND 255                'SPEED L
700 POKE AD+4 ,A%(0,4) ¥ 255                  'SPEED H
710 POKE AD+5 ,A%(0,5) AND 255                'PMD
720 POKE AD+6 ,A%(0,6) AND 255                'AMD
730 POKE AD+7 ,A%(0,7)
740 RETURN
990 ' -------------------------------------------------------------------
1000 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1010 '      AF  OM  WF  SY   SPEED PMD AMD PMS
1020 DATA 33 , 15 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0
1030 '      AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML  DT AMS      ﾒﾛﾃﾞｨｰ
1040 DATA 31 , 2 , 1 , 0 , 2 , 30 , 0 , 2 , 0 , 0
1050 DATA 31 , 3 , 2 , 0 , 2 , 20 , 0 , 1 , 0 , 0
1060 DATA 20 , 4 , 3 , 0 , 2 , 40 , 0 , 1 ,-3 , 0
1070 DATA 18 , 4 , 3 , 0 , 2 ,  0 , 0 , 1 , 3 , 0
1080 NO=1:GOSUB *VOICE.SET
1090 '
1100 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1110 '      AF  OM  WF  SY   SPEED PMD AMD PMS
1120 DATA 48 , 15 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0
1130 '      AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML  DT AMS      ﾍﾞｰｽ
1140 DATA 30 , 14, 6 , 6 , 11, 23 , 2 , 0 , 0 , 0
1150 DATA 24 , 10, 6 , 6 , 11, 63 , 3 , 0 , 0 , 0
1160 DATA 28 ,  4, 6 , 6 , 11, 23 , 3 , 0 , 0 , 0
1170 DATA 28 ,  5, 6 , 6 , 11,  0 , 3 , 0 , 0 , 0
1180 NO=2:GOSUB *VOICE.SET
1190 '
1200 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1210 '      AF  OM  WF  SY   SPEED PMD AMD PMS
1220 DATA 40 , 15 , 1 , 1 ,      1 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0
1230 '      AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML  DT AMS      ﾃﾞｨｽﾄｰｼｮﾝ ｷﾞﾀｰ
1240 DATA 31 ,  4 , 1 , 0 , 1 ,  8, 0 , 3 ,-4 , 0
1250 DATA 18 ,  1 , 1 , 9 , 1 , 22, 0 , 15,-4 , 0
1260 DATA 31 ,  4 , 1 , 0 , 1 , 25, 0 , 7 , 1 , 0
1270 DATA 31 , 12 , 0 , 7 , 1 ,  0, 0 , 1 ,-3 , 0
1280 NO=4:GOSUB *VOICE.SET
1290 '
1300 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1310 '      AF  OM  WF  SY   SPEED PMD AMD PMS
1320 DATA 32 , 15 , 0 , 1 , 1400 ,-100 , 0 , 10 , 0 , 0
1330 '      AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML  DT AMS      ｼﾝｾ ﾀﾑ 1
1340 DATA 31 ,  2,  5, 5 , 5 , 10, 3 , 10, 0 , 0
1350 DATA 31 , 13, 13, 2 , 1 , 0 , 0 , 2 , 0 , 0
1360 DATA 31 , 23, 14, 5 , 10, 0 , 0 , 3 , 0 , 0
1370 DATA 31 , 13, 13, 8 , 2 , 0 , 0 , 1 , 0 , 0
1380 NO=3:GOSUB *VOICE.SET
1390 '
1400 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1410 '      AF  OM  WF  SY   SPEED PMD AMD PMS
1420 DATA 62 , 15 , 0 , 1 , 1000 ,-50 , 0 , 12 , 0 , 0
1430 '      AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML  DT AMS      ｼﾝｾ ﾀﾑ 2
1440 DATA 31 , 13 , 5 , 5 , 2 , 4 , 0 , 0 , 1 , 0
1450 DATA 31 , 31 , 16, 8 , 5 , 92, 0 , 0 , 0 , 0
1460 DATA 31 , 31 , 23, 9 , 5 , 47, 0 , 4 , 3 , 0
1470 DATA 20 , 16 , 10, 9 , 6 , 0 , 0 , 1 , 1 , 0
1480 NO=5:GOSUB *VOICE.SET
1490 '
1500 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1510 '      AF  OM  WF  SY   SPEED PMD AMD PMS
1520 DATA 56 , 15 , 0 , 0 ,    0 ,  0 , 0 ,  0 , 0 , 0
1530 '      AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML  DT AMS      ﾊｲﾊｯﾄ ｸﾛｰｽﾞ
1540 DATA 31 ,  5 ,  4, 1 , 3 ,  3, 0 ,15 , 0 , 0
1550 DATA 31 ,  7 ,  3, 1 , 5 , 11, 0 ,14 , 0 , 0
1560 DATA 31 ,  6 ,  2, 1 , 5 ,  7, 0 , 4 , 3 , 0
1570 DATA 31 , 21 , 17, 9 , 8 ,  0, 1 , 0 , 7 , 0
1580 NO=8:GOSUB *VOICE.SET
1590 '
1600 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1610 '      AF  OM  WF  SY   SPEED PMD AMD PMS
1620 DATA 56 , 15 , 0 , 0 ,    0 ,  0 , 0 ,  0 , 0 , 0
1630 '      AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML  DT AMS      ﾊｲﾊｯﾄ ｵｰﾌﾟﾝ
1640 DATA 31 , 10 ,  0, 0 , 1 ,  0, 0 ,11 , 1 , 0
1650 DATA 31 ,  5 ,  0, 0 , 3 ,  0, 0 ,10 , 0 , 0
1660 DATA 31 ,  7 ,  0, 0 , 3 ,  0, 0 , 3 , 0 , 0
1670 DATA 31 , 20 ,  0, 8 , 5 ,  2, 0 , 5 , 0 , 0
1680 NO=7:GOSUB *VOICE.SET
1690 '
1700 CMD VOICE COPY 1,A%:' 1 ﾊﾞﾝ ﾆ LFO ｦ ﾂｹﾃ 6 ﾊﾞﾝ ﾆ ﾎﾟｰﾝ !
1710 A%(0,2)=2:A%(0,3)=1:A%(0,4)=6500:A%(0,5)=50:A%(0,6)=0:A%(0,7)=6:A%(4,3)=7
1720 NO=6:GOSUB *VOICE.SET
1730 '
2000 '----------------------------------------------------------------,
2010 A1$="@1o6v13 d2@6v11d4 @1v13f2@6v11f4 @1v13e2@6v11e4 @1v13e-2@6v11e-4
2020 B1$="@2o3v14 g>G<G>G<G>g< g>g<g>G<G>g< g>g<g>G<G>G< g>g<g>G<G>G<
2030 C1$="q8v13 @3gg@5c@3ggg gg@5c@3ggg gg@5c@3ggg gggggg
2040 D1$="v10o4 g2v10g4 v12b-2v10b-4 v12a2v10a4 v12a-2v10a-4
2050 E1$="v12o4 g4.dgb b-4.fb->D< a4.ea>c+< a-e-a->c<a-e-
2060 F1$="v10o4 r16g4.dgb b-4.fb->D< a4.ea>c+< a-e-a->c<a-
2070 '
2080 A2$="@1o6v13 d2@6v11d4 @1v13f2@6v11f4 @1v13e2@6v11e4 @1v13ggr<fa>c<
2090 C2$="q8v13 @3gg@5c@3ggg gg@5c@3ggg gg@5c@3ggg ggrbge
2100 D2$="v10o4 g2v10g4 v12b-2v10b-4 v12a2v10a4>ccv10cv4cv1c
2110 E2$="v12o4 g4.dgb b-4.fb->D< a4.ea>c+< >v10eev6ev3ev1e
```


★近頃,胸の奥がキューッと痛くなります。つぐ美さん,結婚してください。将来性は十分あります。(熊本県菊池市・みぽりん²15才)……【影：ほほう,将来性があるというなら,ハードディスクが拡張できるか!?】

```
2120 F2$="v10o4 r16g4.dgb b-4.fb->D< a4.ea>c+<
2130 '
2140 A3$="@1o6v14 c<babg>d4.v12@6d2   @1v14 c<babg>g4.@6v13g2 v14@1
2150 B3$="o3@2q818 g4g>g<gg g4g>g<gg f4f>f<ff f4f>F<ff
2160 CA$="v15@5c@8c@5c@3g@5c@7c":C3$=CA$+CA$+CA$+CA$
2170 E3$="v11o4 g2.v11gv10gv9gv8gv7gv6g v11f2.v11fv10fv9fv8fv7fv6f
2180 D3$="v11o4<b2.v11bv10bv9bv8bv7bv6b v11b2.v11bv10bv9bv8bv7bv6b
2190 F3$="v11o4 g2.v11gv10gv9gv8gv7gv6g v11f2.v11fv10fv9fv8fv7fv6f
2200 '
2210 A4$="g4.<b->d+g b-4a4gf g2.v12@6g2. @1v13
2220 B4$="e-4e->e-<e-e- f4f>f<ff bg>dfd<g>ec<g>e-c<g
2230 C4$=CA$+CA$+CA$+"@5c@3gg@3bge
2240 E4$="v11o4 e-4.v10e-v9e-v8e- v11f4.v10fv9fv8f v11g2.v11gv10gv9gv8gv7gv6g
2250 D4$="v11o4<b-4.v10b-v9b-v8b->v11c4.v10cv9cv8c v11d2.v11dv10dv9dv8dv7dv6d
2260 F4$="v11o4 e-4.v10e-v9e-v8e- v11f4.v10fv9fv8f s9m5000 o5 <bg>dfd<g>ec<g>e-c
<g>
2270 '
2280 F5$="v11o4 e-4.v10e-v9e-v8e- v11f4.v10fv9fv8f s9m5000 o5 <g>cdgdcgdc<G>cd
2290 B5$="o3v14@2 e-4e->e-<e-e- f4f>f<ff g>cdgdcgdc<g>cd
2300 A5$="@1o6 g4.<b->d+g b-4a4gf g2.v12@6g4  @1v12<d4g.a16
2310 '
2320 A6$="@1 o5 v13 b-4.e-gb->c4.<  fa>cd4.<gb->de-de-fe-f
2330 A8$="@1 o5 v13 b-4.e-gb->c4.<  fa>cd4.<gb->de-de-e-fg
2340 B6$="@2 o3v14 e-gb-e-4b- fa>C<f4>C< g>dg<g4>d< >e-e-e-fff<
2350 CD$="v15@5c@5gg@3g@8c@3g":C6$=CD$+CD$+CD$+"@3gggggg
2360 E6$="v12o418  g4.<b->e-g a4.   cfab-4. dgb->c<b->cdcd
2370 E8$="v12o418  g4.<b->e-g a4.   cfab-4. dgb->c<b->ccde-
2380 D6$="o4v11 e-4.v10e-v9e-v8e- v11f4.v10fv9fv8f v11g4.v10gv9gv8g o5 v12c<b->c
dcd
2390 D8$="o4v11 e-4.v10e-v9e-v8e- v11f4.v10fv9fv8f v11g4.v10gv9gv8g o5 v12c<b->c
cde-
2400 F6$="o4v11 g4.v10gv9gv8g v11a4.v10av9av8a v11b-4.v10b-v9b-v8b->v11c4.v10cv9
cv8c<
2410 '
2420 A7$="@1o6v13 g4 v11o3@4gggg @1o6v13 f4 v11o3@4  gggg @1 o6v13e4 v11o3@4 ggg
g  @1o6v13 e-dc<b-ga
2430 B7$="@2v14o4 >g4.<ggg >f4.<ggg >e4.<ggg e-e-e-fff
2440 D7$="v12o3 rrdddd rrdddd rrdddd
2450 E7$="o5v13dv11dv9dv5dv3dv2d v13cv11cv9cv5cv3cv2c <v13bv11bv9bv5bv3bv2b>v12
e-dc<b-ga
2460 F7$="o5v13dv11dv9dv5dv3dv2d v13cv11cv9cv5cv3cv2c <v13bv11bv9bv5bv3bv2b>v12
e-dc<b-ga
2470 '
2480 A9$="@1 o5v13>b-4v12@6b-2v13@1a4v12@6a2v13@1g4v12@6g2v13@1f+4v12@6f+2
2490 B9$="@2 v14o3 f>cf<f>cf <f>cf<f>cf <g>dg<g>dg <f+>df+<f+>df+
2500 CE$="v15@5c@8c@5c@3g@5c@7c":C9$=CE$+CE$+CE$+"@3gggbgd
2510 D9$="o5 v11f4.v10fv9fv8f v11f4.v10fv9fv8f v12 dc<adg a>dc<a f+a>d
2520 E9$="o5 v11c4.v10cv9cv8c v11c4.v10cv9cv8c v12 dc<adg a>dc<a df+a
2530 F9$="o4 v11a4.v10av9av8a v11a4.v10av9av8a v12 dc<adg a>dc<a f+a>d
2540 '
2550 A10$="@1o5v14 g4.>g4.v13@6g2.  v14@1 <g4.>g4.v13 @6g2.
2560 B10$="@2v14o3 g>G<g>d<g>g< g>g<g>d<g>g< g>f<g>D<g>f< g>f<g>d<g>f<
2570 CE$="v15@5c@8c@5c@3g@5c@7g":C10$=CE$+CE$+CE$+CE$
2580 D10$="v12o4 d4v10d v12dv11dv10dv9dv8dv7dv6dv5dv4d v12d4v10d v12dv11dv10dv9d
v8dv7dv6dv5dv4d
2590 E10$="q5v13 rrro5rrr dc<b>c<ba rrr  rrr>dc<b >c<ba
2600 F10$="q8v10 rrro5rrr dc<b>c<ba rrr  rrr>dc<b >c<ba
2610 '
2620 A11$="@1o5v13 g2.  b-4.>d4. g2  gab-4a4gf
2630 B11$="@2v14o3 e->e-<e- b- e->e-   <e->e-<e-b-e->e-  c>C<cgc>C< d>d<dad>d<
2640 C11$=CE$+CE$+CE$+"@5c@8c@5c@3ggg
2650 D11$="q8o4v1318 d4.v12dv11dv10d v13g4 v11g v13b-4 v11b- >v13c4.v12cv11cv10c
v13d4.v12dv11dv10d
2660 E11$="q8o4v1318 d4.v12dv11dv10d v13g4 v11g v13b-4 v11b- >v13c4.v12cv11cv10c
v13d4.v12dv11dv10d
2670 F11$="q8 o4v11 g2.  b-4.>d4. g2  gab-4a4gf
2680 '
2690 A12$="@1o5v13 g2.  b-4.>d4. g2  gab-agfc <a
2700 B12$="@2v14o3 e->e-<e- b- e->e-   <e->e-<e-b-e->e-  c>C<cgc>C< dddddd
2710 C12$=CE$+CE$+CE$+"@3gggbgd
2720 D12$="q8o4v1318 d4.v12dv11dv10d v13g4 v11g v13b-4 v11b- >v13c4.v12cv11cv10c
v13d4.v12dv11dv10d
2730 E12$="q8o4v1318 d4.v12dv11dv10d v13g4 v11g v13b-4 v11b- >v13c4.v12cv11cv10c
v13d4.v12dv11dv10d
2740 F12$="q8 o4v11 g2.  b-4.>d4. g2v13  gab-agc<af
4000 '------------------------------------------------------------------------
4010 M$="t177y38,22218q8o4v12":CMD PLAY "y7,248"+M$,M$,M$,M$,M$,M$
4020 '
4030 CMD VOICE LFO 4,1,1,1,2,0,7
4040 CMD VOICE LFO 5,1,1,1,0,0,0
4050 CMD VOICE LFO 6,1,1,1,2,0,7
5000 '------------------------------------------------------------------------
5010 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$
5020 CMD PLAY A2$,B1$,C2$,D2$,E2$,F2$
5030 CMD PLAY A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,F3$
5040 CMD PLAY A4$,B4$,C4$,D4$,E4$,F4$
5050 CMD PLAY A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,F3$
5060 CMD PLAY A5$,B5$,C4$,D4$,E4$,F5$
5070 CMD PLAY A6$,B6$,C6$,D6$,E6$,F6$
5080 CMD PLAY A7$,B7$,C6$,D7$,E7$,F7$
5090 CMD PLAY A8$,B6$,C6$,D8$,E8$,F6$
5100 CMD PLAY A9$,B9$,C9$,D9$,E9$,F9$
5110 CMD PLAY A10$,B10$,C10$,D10$,E10$,F10$
5120 CMD PLAY A11$,B11$,C10$,D11$,E11$,F11$
5130 CMD PLAY A10$,B10$,C10$,D10$,E10$,F10$
5140 CMD PLAY A12$,B12$,C12$,D12$,E12$,F12$
5150 GOTO 5010
```


★３年前，ベーマガ編集部目指して，国士館大学機械工学科に入ったが，今は声優になろうと勉強している。どうしよう。(千葉県船橋市・**野尻和樹★果樹穂19才**)……**【影：こらこら仕事せんかい(編集長の声色)。】**

ザ・ゲームミュージック♪プログラム

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01)+FM音源ボード用

パワードリフト

—LIKE The Wind—　©SEGA

上田　順一

はじめに

セガの体感ゲーム，パワードリフトのコースBのBGM「Like The Wind」です。

プログラムについて

まず，ドラムパートはチャンネルを節約するため1チャンネルでバスドラ，スネア，ハイハットをだしています。そのため曲の前半のオープン・ハイハットや16ビートのハイハットは削除しました。

ベース，ディストーション・ギターはともに1チャンネルずつ割り当てられています。バックには3チャンネル割り当てて，ステレオにしてあります。残った2チャンネルにメロディを割り当ててデチューン，エコーをかけました。

音色はがんばって似せましたが厚みをだすためにアレンジしたものもあります。

それと，この曲は無限ループになっていますので，あきたら止めてください。

苦労したところ

曲の途中の効果音のような音をだすのに，とても苦労しました。

GORRY先生より一言

これを聴いて，完全に言葉を失ってしまいました。正直いってこれだけのレベルの投稿作品ははじめてです。この曲がパワードリフトのきょう体から流れてもぜんぜん違和感なく聴けると思います。

音色，デチューン，ピッチベンド，曲中の効果音的な音など，もう完璧です。NEW FM 音源ドライバーを作ってよかった，と思わせる曲です。

《リスト1》NEW FM音源ドライバー①のプログラム・リスト

```
1 CLEAR &HEE00:LOADM"NEW FM-DRIVER.Bin"
10 DEFINT A-Z:INIT:CLS0:SCREEN:OPTIONSCREEN 2
15 AD=&H1FA0:D=&H5A:OUT AD,&H47:OUT AD,D:IF INP(AD)<>D THEN 50 'turbo CHECK
20 'X1 turbo ヨウ カキカエ
30 POKE &HFBF0,&HA0,&H1F:POKE &HFBFF,&HA3 '15 ギョウ ガ クワワリマシタ。
40 POKE &HFC10,&HA0,&H1F                  'X1ノ カタモ イレルヨウニ シテクダサイ。
50 DEFUSR1=&HF200:DEFUSR2=&HF203
60 DEFUSR3=&HF206:DEFUSR4=&HF209:DEFUSR5=&HF20B
70 B$=USR2("0"):FOR I=1 TO 8:B$=USR2(HEX$(I)+"X6q8o4l4p3^20v10S0,0,0,0"):NEXT
80 A=USR3(120):A$=USR4("P"):A$=USR2("0")
90 ' NEW FM-DRIVER CTRL KEY SET
100 CLEAR &HEDC7
110 MEM$(&HEDC7,32)=HEXCHR$("00 3A 05 FC 32 C7 ED 3E 01 32 05 FC CD EF FB AF CD
1B 00 B7 20 F9 3A C7 ED 32 05 FC CD EF FB C9")
120 MEM$(&HEDE7,12)=HEXCHR$("11 FE ED 18 03 11 FF ED 3E 03 06 01")
130 MEM$(&HEDF3,13)=HEXCHR$("C3 09 F2 3E 02 CD 0B F2 C3 F7 07 50 53")
140 FOR I=&HEDC8 TO &HEDFF
150 A=A+PEEK(I)
160 NEXT
170 IF A<>&H1C52 THEN PRINT"ウチマチガイ ガ アルヨ!":BEEP:END
180 MEM$(&H89,2)=HEXCHR$("E7 ED")      ' ^P  A$=USR4("P")
190 MEM$(&H8F,2)=HEXCHR$("EC ED")      ' ^S  A$=USR4("S")
200 MEM$(&H77,2)=HEXCHR$("F6 ED")      ' ^G  A=USR5(0)
210 MEM$(&H8B,2)=HEXCHR$("C8 ED")      ' ^Q  MML SKIP
220 'PMD/PMS,AMD/AMS DEBUG ROUTINE
230 POKE &HFC9F,60       'AMD -> AMS
240 POKE &HFCBB,80       'AMS -> AMD
250 POKE &HFCBE,70       'PMS -> PMD
260 POKE &HFCE3,50-6     'PMD -> PMS
270 END
999  'ココカラ サキハ オンショク DATAノ プログラムノ レイデス。 ベツニ イレナクテモ ダイジョウブデス。
1000 '------------------------------------------------------------
1010 DIM A%(4,10):FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1020 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI   SOUND NAME
1030 DATA  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
1040 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1050 DATA  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
1060 DATA  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
1070 DATA  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
1080 DATA  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
1090 B$=USR1(CHR$(0)+MKI$(VARPTR(A%(0,0))))
```

《リスト2》NEW FM音源ドライバー②のプログラム・リスト

```
10 CLEAR &HEE00:DEFINT A-Z:DEFSNG C
20 AD=&HF200:CLS
30 FOR I=10000 TO 10000+&HB5*10 STEP 10:CS=AD:LOCATE 0,0:PRINT"NOW WRITING LINE"
;I
40 FOR J=0 TO 15:READ D$:D=VAL("&H"+D$):POKE AD,D
50 CS=CS*256+D:CS=CS-INT(CS/3179)*3179:AD=AD+1:NEXT:READ D$:IF VAL("&H"+D$)<>CS
THEN PRINTI;"ギョウ ノ DATA オカシイヨ!":BEEP:END
60 NEXT
100 BEEP:BEEP:BEEP
110 PRINT"カキコミガ オワリマシタ。 SAVEヲ オコナイマス。":ON ERROR GOTO 200
120 PRINT"B TAPE(DISK)ヲ イレテ RETURN KEY ヲ オシテクダサイ。":KEY0,""
130 IF INKEY$(1)<>CHR$(13) THEN 130
140 SAVEM"NEW FM-DRIVER.Bin",&HF200,&HFEFF
150 END
200 IF ERL<>140 THEN 230
210 PRINT:PRINT"カキコミ エラーガ ハッセイ シマシタ。"
220 BEEP:RESUME 120
230 ON ERROR GOTO 0
9999 '      +0:+1:+2:+3:+4:+5:+6:+7:+8:+9:+A:+B:+C:+D:+E:+F:SUM
10000 DATA C3,75,FC,C3,3E,FC,C3,14,F9,18,49,2A,FD,FE,7C,B5,9CC
10010 DATA C8,11,46,F2,CD,02,12,CD,83,04,E5,7C,D6,40,26,00,A04
10020 DATA 6F,0E,18,CD,E7,F5,C6,31,CD,C8,04,E1,CD,BA,04,11,84C
10030 DATA 14,00,B7,ED,52,44,4D,1C,ED,78,CD,C8,04,03,1D,20,B78
10040 DATA F7,3E,0D,C3,BC,04,48,C3,DE,20,45,52,52,2E,20,C4,783
```


★ぷはー，やっとあの地獄をぬけることができた。あとはOFに載るだけだ(ハガキ談)。(東京都墨田区・中村哲也13才)……【影：ハガキの山の中からはいでてきた根性あるハガキである。ワタシを見ているようだ。】

まだNEW MF音源ドライバーを打ち込んでない方へ

①X1 BASIC（CZ-8CB01/8FB01 V1.0/V2.0）を立ちあげます。

NEW BASICの場合は，NEW ONは設定しないほうがよいでしょう。

②新しいテープ，またはディスクを2本（2枚）用意します。それぞれA,Bとします。

③**リスト1**を入力し，テープ（ディスク）Bにセーブします。

SAVE "NEW FM-DRIVER. INI" ↵

と入力すればいいのです。

④**リスト2**を入力し，テープ（デイスク）Aにセーブします。

SAVE "NEW FM-DRIVER. Bas" ↵

と入力しましょう。まだ，RUNしないように。

⑤テープ（ディスク）を一度全部ぬいてください。

⑥**リスト2**をRUNします（テープま

```
10050 DATA D7,AF,B8,00,FE,03,C0,1A,13,E6,5F,FE,46,CA,4C,F9,9E3
10060 DATA FE,53,CA,7D,FA,FE,50,C0,10,07,3E,18,32,BC,F2,18,967
10070 DATA 09,3E,3E,32,BC,F2,78,FE,08,C0,F3,ED,73,D3,FE,31,3A4
10080 DATA FD,FE,F5,08,D9,F5,C5,08,D9,C5,D5,E5,DD,E5,FD,E5,927
10090 DATA EB,DD,21,5F,FD,11,28,00,AF,4F,06,08,05,AF,DD,77,912
10100 DATA 14,D5,3E,07,90,32,A0,FE,CD,C0,F5,D1,04,3E,01,DD,7E9
10110 DATA 77,04,DD,77,05,3D,DD,77,02,DD,77,03,18,0B,7E,23,18F
10120 DATA FE,31,3E,00,17,F5,81,4F,F1,DD,77,15,DD,19,10,CC,A25
10130 DATA AF,32,A0,FE,32,FD,FE,32,FE,FE,32,CD,FA,32,D2,FE,218
10140 DATA 3E,08,91,32,9F,FE,CD,17,FC,CD,EF,FB,DD,21,5F,FD,86B
10150 DATA C3,0C,FB,DD,4E,00,DD,46,01,C5,FD,E1,FD,E5,C1,ED,138
10160 DATA 78,FD,23,B7,CA,5E,FA,FE,20,28,F1,FE,40,CA,DD,F7,5D1
10170 DATA FE,3E,CA,3F,F6,FE,3C,CA,43,F6,FE,5E,CA,8A,F6,FE,2D2
10180 DATA 7C,CA,89,F8,FE,3A,CA,A1,F8,FE,5B,CA,D9,F8,FE,5D,311
10190 DATA CA,EF,F8,FE,9F,CA,52,F9,FE,2F,CA,B9,F5,FE,28,CA,412
10200 DATA D7,F9,E6,5F,FE,50,CA,7F,F6,FE,58,CA,24,F9,FE,59,261
10210 DATA CA,63,F5,FE,56,CA,14,F7,FE,52,CA,05,F6,FE,4C,CA,556
10220 DATA 53,F6,FE,4F,CA,26,F6,FE,51,CA,5C,F6,FE,54,CA,07,B18
10230 DATA F9,FE,53,CA,6D,F9,FE,57,CA,9B,F9,CD,83,F3,DA,93,ACA
10240 DATA FA,18,25,D6,41,D8,FE,07,3F,D8,57,FD,E5,C1,ED,78,B68
10250 DATA FE,23,28,0D,FE,2B,28,09,FE,2D,37,3F,C0,3E,0E,18,9E3
10260 DATA 02,3E,07,82,57,FD,23,C9,7A,32,14,F4,21,33,FD,85,7F2
10270 DATA 6F,3E,00,8C,67,DD,7E,0E,86,DD,77,08,57,3A,A0,FE,8BC
10280 DATA C6,28,CD,3B,F5,DD,56,13,DD,72,09,C6,08,CD,3B,F5,9A0
10290 DATA CD,97,F5,AF,DD,77,24,DD,77,25,DD,7E,1F,DD,77,23,848
10300 DATA AF,08,11,00,00,CD,62,F4,6F,26,00,CD,A0,F4,19,EB,257
10310 DATA FD,E5,C1,ED,78,FE,26,37,3F,20,22,FD,23,08,3C,08,A53
10320 DATA FD,E5,C1,C5,ED,78,FD,23,E6,5F,D5,CD,83,F3,7A,D1,ACE
10330 DATA C1,38,04,FE,00,28,CE,C5,FD,E1,08,C6,FF,3E,00,17,C60
10340 DATA DD,77,14,EB,E5,DD,4E,0F,CD,D1,F5,0E,08,CD,E7,F5,7A7
10350 DATA DD,75,02,DD,74,03,D1,EB,B7,ED,52,23,24,DD,75,04,9E6
10360 DATA DD,74,05,18,11,FD,E5,C1,ED,78,FE,26,3E,00,20,03,443
10370 DATA 3C,FD,23,DD,77,14,FD,E5,C1,DD,71,00,DD,70,01,C3,2CC
10380 DATA 91,FB,FD,44,FD,4D,ED,78,FE,25,28,26,CD,B1,F4,30,BE1
10390 DATA 05,DD,7E,10,18,09,21,C0,00,4F,CD,E7,F5,38,1D,4F,72D
10400 DATA 06,01,D9,FD,E5,C1,ED,78,D9,FE,2E,79,C0,04,FD,23,2F8
10410 DATA 18,F0,FD,23,CD,B1,F4,38,03,06,01,C9,F1,C3,93,FA,409
10420 DATA D5,C5,54,5D,05,28,07,CB,3A,CB,1B,19,18,F6,C1,D1,C2A
10430 DATA C9,D9,FD,E5,C1,ED,78,D9,FE,24,CA,00,F5,D6,30,D8,025
10440 DATA FE,0A,3F,D8,C5,4F,FD,23,D9,FD,E5,C1,ED,78,D9,D6,34A
10450 DATA 30,38,0E,FE,0A,30,0A,47,79,87,87,87,81,81,80,18,649
10460 DATA E4,79,C1,B7,C9,FD,E5,C1,ED,78,FE,2D,28,07,CD,B1,47B
10470 DATA F4,DA,9C,F4,C9,FD,23,CD,B1,F4,DA,9C,F4,F6,80,C9,9F4
10480 DATA FD,23,CD,06,F5,C9,C5,D9,FD,E5,C1,ED,78,D9,FD,23,5F5
10490 DATA CD,2B,F5,38,14,0F,0F,0F,0F,4F,D9,FD,E5,C1,ED,78,C3F
10500 DATA D9,FD,23,CD,2B,F5,38,01,B1,C1,C9,FE,30,D8,FE,3A,5E4
10510 DATA 38,06,D6,07,FE,40,3F,D8,E6,0F,C9,C5,01,01,07,08,45E
10520 DATA ED,78,CB,7F,C2,40,F5,0D,08,ED,79,0C,ED,51,C1,C9,462
10530 DATA D6,60,D8,FE,20,D0,D5,11,A1,FE,83,5F,3E,00,8A,57,5B9
10540 DATA F1,12,C9,CD,B1,F4,DA,93,FA,FD,23,4F,C5,CD,B1,F4,430
10550 DATA C1,DA,93,FA,57,79,CD,3B,F5,F5,D5,CD,50,F5,D1,F1,A0B
10560 DATA D6,30,DA,FC,F2,FE,08,D2,FC,F2,0E,28,CD,CE,F5,01,0A7
10570 DATA 72,FD,09,72,C3,FC,F2,DD,7E,14,3D,C8,3A,A0,FE,DD,1B8
10580 DATA 86,07,57,3E,08,CD,3B,F5,DD,7E,17,3D,C0,3E,01,16,55F
10590 DATA 02,CD,3B,F5,16,00,C3,3B,F5,21,FC,F2,E5,C3,C5,F5,336
10600 DATA DD,7E,14,3D,C8,3A,A0,FE,57,3E,08,C3,3B,F5,6F,26,89D
10610 DATA 00,D5,EB,F5,21,00,00,79,CB,3F,30,01,19,CB,23,CB,5AB
10620 DATA 12,B7,20,F4,F1,D1,C9,D5,EB,21,00,00,44,3E,10,EB,36D
10630 DATA 29,EB,ED,6A,B7,ED,42,38,09,13,3D,20,F2,7B,B7,EB,7A2
10640 DATA D1,C9,09,18,F5,CD,62,F4,6F,26,00,CD,A0,F4,23,24,707
10650 DATA DD,75,04,DD,74,05,AF,DD,77,02,DD,77,03,DD,77,24,7DB
10660 DATA DD,77,25,C3,45,F4,CD,B1,F4,DA,93,FA,FE,09,D2,93,371
10670 DATA FA,CA,93,FA,3D,87,87,87,87,DD,77,0E,C3,FC,F2,3E,B20
10680 DATA 10,18,02,3E,F0,DD,86,0E,FE,80,D2,93,FA,DD,77,0E,BB2
10690 DATA C3,FC,F2,CD,62,F4,DD,77,10,C3,FC,F2,CD,B1,F4,DA,285
10700 DATA 93,FA,FE,09,D2,93,FA,DD,77,0F,C3,FC,F2,DD,7E,11,238
10710 DATA E6,3F,B0,57,3A,A0,FE,C6,20,CD,3B,F5,C3,FC,F2,CD,7BD
10720 DATA B1,F4,DA,93,FA,0F,0F,47,18,E3,FD,E5,C1,ED,78,FE,257
10730 DATA 2B,28,19,FE,2D,28,48,CD,B1,F4,DA,93,FA,DD,77,13,A32
10740 DATA 57,3A,A0,FE,C6,30,CD,3B,F5,C3,FC,F2,FD,23,CD,B1,C28
10750 DATA F4,DA,93,FA,DD,54,DD,5D,21,09,00,19,86,F5,57,3E,B89
10760 DATA 30,4F,CD,3B,F5,72,2B,F1,7E,CE,00,47,E6,03,FE,03,60C
10770 DATA 3F,78,CE,00,57,3E,F8,81,CD,3B,F5,72,C3,FC,F2,FD,878
```

```
10780 DATA 23,CD,B1,F4,DA,93,FA,DD,54,DD,5D,21,09,00,19,47,168
10790 DATA 7E,90,F5,57,3E,30,4F,CD,3B,F5,72,2B,F1,7E,DE,00,928
10800 DATA 47,E6,03,FE,03,3F,78,DE,00,57,3E,F8,81,CD,3B,F5,179
10810 DATA 72,C3,FC,F2,CD,1A,F7,C3,FC,F2,CD,B1,F4,DA,9C,F4,0C3
10820 DATA 0E,03,CD,CE,F5,3E,50,85,18,3A,FD,23,FD,E5,C1,ED,207
10830 DATA 78,FE,2B,28,16,FE,2D,20,25,FD,23,CD,B1,F4,DA,9C,4A4
10840 DATA F4,ED,44,DD,86,06,38,1C,AF,18,19,FD,23,CD,B1,F4,68D
10850 DATA DA,9C,F4,DD,86,06,FE,80,38,0A,3E,7F,18,06,CD,B1,888
10860 DATA F4,DA,9C,F4,DD,77,06,4F,3A,A0,FE,21,B9,FE,85,6F,4F6
10870 DATA 3E,00,8C,67,7E,CD,CA,F7,57,3A,A0,FE,C6,78,CD,3B,70A
10880 DATA F5,DD,7E,11,E6,07,FE,04,D8,11,08,00,ED,52,F5,7E,75A
10890 DATA CD,CA,F7,57,3A,A0,FE,C6,70,CD,3B,F5,F1,FE,05,D8,B32
10900 DATA 11,08,00,ED,52,F5,7E,CD,CA,F7,57,3A,A0,FE,C6,68,7C6
10910 DATA CD,3B,F5,F1,FE,07,C0,11,08,00,ED,52,7E,CD,CA,F7,02E
10920 DATA 57,3A,A0,FE,C6,60,CD,3B,F5,C9,C5,47,3E,7F,91,80,B99
10930 DATA 47,3A,D2,FE,80,FE,80,38,02,3E,7F,C1,C9,FD,44,FD,870
10940 DATA 4D,ED,78,21,FC,F2,E5,FE,56,CA,2A,F7,FE,76,CA,2A,11D
10950 DATA F7,E1,CD,B1,F4,DA,93,FA,FE,21,D2,93,FA,26,00,6F,391
10960 DATA 29,29,29,29,29,EB,2A,5D,FD,19,56,23,3A,A0,FE,42,A53
10970 DATA FE,07,20,07,3E,0F,CD,3B,F5,18,2D,B7,20,2A,AF,CB,5FA
10980 DATA 70,28,01,3C,DD,77,17,3E,01,16,02,CD,3B,F5,16,00,506
10990 DATA CD,3B,F5,56,23,3E,18,CD,3B,F5,56,23,3C,CD,3B,F5,451
11000 DATA 56,3E,1B,CD,3B,F5,18,02,23,23,7E,E6,78,DD,77,07,9AB
11010 DATA 23,56,3A,A0,FE,C6,20,CD,3B,F5,DD,72,11,C6,18,23,3BF
11020 DATA 56,CD,3B,F5,DD,72,12,C6,08,23,56,CD,3B,F5,F5,CD,1D5
11030 DATA 50,F5,F1,C6,08,30,F2,23,56,CB,FA,3E,19,CD,3B,F5,6DE
11040 DATA DD,7E,06,CD,64,F7,C3,FC,F2,FD,23,CD,B1,F4,30,02,6E0
11050 DATA 3E,02,DD,77,16,FD,E5,C1,DD,71,0A,DD,70,0B,C3,FC,757
11060 DATA F2,FD,E5,C1,ED,78,FE,7C,20,1B,FD,23,DD,35,16,CA,828
11070 DATA FC,F2,03,DD,70,27,DD,71,26,DD,4E,0A,DD,46,0B,C5,AEB
11080 DATA FD,E1,C3,FC,F2,DD,7E,16,3D,C2,FC,F2,DD,4E,26,FD,1EC
11090 DATA 69,DD,46,27,FD,60,C3,FC,F2,CD,B1,F4,30,02,3E,02,1FD
11100 DATA DD,77,18,FD,E5,C1,DD,71,0C,DD,70,0D,C3,FC,F2,DD,144
11110 DATA 7E,18,B7,28,06,DD,35,18,CA,FC,F2,DD,4E,0C,DD,46,162
11120 DATA 0D,C5,FD,E1,C3,FC,F2,CD,B1,F4,DA,93,FA,4F,CD,18,43B
11130 DATA F9,C3,FC,F2,FE,02,C0,4E,21,26,26,CD,E7,F5,32,05,655
11140 DATA FC,C3,EF,FB,CD,B1,F4,DA,93,FA,FE,06,20,0D,21,11,206
11150 DATA F3,36,3C,21,16,F3,36,3E,C3,FC,F2,3D,C2,93,FA,21,3A0
11160 DATA 11,F3,36,3E,21,16,F3,36,3C,C3,FC,F2,05,28,0C,1A,BA1
11170 DATA 18,0B,CD,B1,F4,21,FC,F2,E5,30,02,3E,08,32,CA,FA,1AD
11180 DATA 32,D1,FE,3E,34,32,CD,FA,AF,32,D2,FE,C9,CD,B1,F4,72C
11190 DATA DA,93,FA,DD,77,19,FD,23,CD,E5,F4,DA,93,FA,DD,77,6A1
11200 DATA 1A,FD,23,CD,B1,F4,DA,93,FA,DD,77,1D,FD,23,CD,B1,749
11210 DATA F4,DA,93,FA,3C,DD,77,1F,C3,FC,F2,CD,B1,F4,DA,93,1D8
11220 DATA FA,3C,DD,77,1F,C3,FC,F2,CD,B1,F4,30,09,DD,7E,0E,C16
11230 DATA B7,0F,0F,0F,0F,3C,0E,0C,CD,CE,F5,E5,FD,E5,C1,ED,B06
11240 DATA 78,FD,23,CD,83,F3,7A,DA,9C,F4,21,48,FD,85,6F,3E,C0E
11250 DATA 00,8C,67,7E,C1,81,C9,CD,A8,F9,22,30,FA,F5,FD,23,8C0
11260 DATA CD,A8,F9,FD,23,C1,90,38,15,F5,CD,62,F4,26,00,6F,473
11270 DATA CD,A0,F4,7D,E1,F5,2E,00,4F,CD,E7,F5,18,1C,ED,44,B9E
11280 DATA F5,CD,62,F4,26,00,6F,CD,A0,F4,7D,E1,F5,2E,00,4F,A4E
11290 DATA CD,E7,F5,EB,21,00,00,B7,ED,52,DD,75,24,DD,74,25,197
11300 DATA F1,DD,77,02,AF,DD,77,03,3C,DD,77,04,DD,77,05,21,49A
11310 DATA 00,00,11,15,00,ED,52,DD,7E,0E,86,57,3A,A0,FE,C6,0BD
11320 DATA 28,CD,3B,F5,DD,72,08,DD,56,13,C6,08,CD,3B,F5,DD,552
11330 DATA 72,09,CD,97,F5,DD,7E,1F,DD,77,23,C3,45,F4,FD,7D,413
11340 DATA DD,77,00,FD,7C,DD,77,01,3E,01,DD,77,15,21,9F,FE,24E
11350 DATA 35,C2,B1,FA,CD,7D,FA,FD,21,01,00,18,19,CD,0F,FC,68B
11360 DATA 21,FF,FD,01,28,00,16,07,3E,08,CD,3B,F5,15,20,FA,033
11370 DATA C3,3B,F5,CD,7D,FA,FD,2B,FD,22,FD,FE,FD,E1,DD,E1,AC3
11380 DATA E1,D1,C1,08,D9,C1,F1,08,D9,F1,ED,7B,D3,FE,FB,ED,798
11390 DATA 4D,11,28,00,DD,19,3A,A0,FE,3C,E6,07,32,A0,FE,C2,B0B
11400 DATA 0C,FB,21,D1,FE,35,C2,D3,FA,36,00,23,7E,00,FE,7F,BB5
11410 DATA D2,74,FA,FD,E1,DD,E1,E1,D1,C1,08,D9,C1,F1,08,D9,71B
11420 DATA F1,ED,7B,D3,FE,FB,ED,4D,ED,73,D3,FE,31,FD,FE,F5,64E
11430 DATA 08,D9,F5,C5,08,D9,C5,D5,E5,DD,E5,FD,E5,01,01,1A,49A
11440 DATA ED,78,E6,40,C2,00,FB,F3,DD,21,5F,FD,DD,7E,15,3D,057
11450 DATA CA,B1,FA,DD,7E,06,CD,67,F7,21,23,00,DD,54,DD,5D,6DF
11460 DATA 19,7E,B7,CA,3B,FB,35,C2,91,FB,2B,77,2B,DD,7E,1A,498
11470 DATA CB,2F,CB,B7,77,2B,AF,77,C3,3E,FB,2B,2B,2B,7E,DD,291
11480 DATA 86,19,77,D2,91,FB,23,46,DD,4E,08,DD,7E,09,CB,78,3C3
11490 DATA CA,6B,FB,DD,96,1D,DD,77,09,79,DE,00,57,E6,03,D6,451
11500 DATA 03,3F,7A,DE,00,DD,77,08,C3,80,FB,DD,86,1D,DD,77,AA5
```

★長野の松本にも，翁堂の「女鳥羽の月」というおかしがあります。あっ，ちなみに翁堂というのは，友人の家です。(長野県松本市・かとしん14才)……【影：見城先生にかわってお願い申す。今度食べさせてくれ。】

たはディスクAにセーブされているもの)。途中でエラーがでたり,万一暴走したらデバグして④にもどってください。

⑦⑥で「テープ(ディスク)を入れてください」とでたら,テープ(ディスク)Bを入れてリターン・キーを押してください。セーブが行なわれます。

これでNEW FM音源ドライバーのテープ(ディスク)のできあがりです。実際に使うのはテープ(ディスク)Bのみです。

さて,ロードですが,テープ(ディスク)Bを入れて,

RUN "NEW FM-DRIVER. INI" ↵

と入力してください。

そして,**リスト3**をRUNするとOKです。

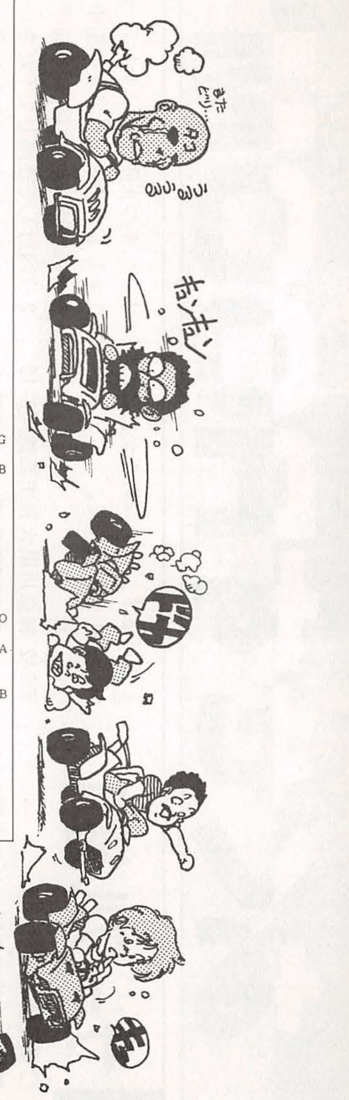
```
11510 DATA 09,79,CE,00,57,E6,03,D6,03,3F,7A,CE,00,DD,77,08,08A
11520 DATA 05,78,E6,7F,C2,90,FB,DD,7E,1A,E6,7F,80,EE,80,47,755
11530 DATA 70,DD,66,08,DD,6E,09,DD,5E,24,DD,56,25,19,7C,E6,029
11540 DATA 03,FE,03,C2,B1,FB,7A,17,3E,00,17,17,94,ED,44,3C,96F
11550 DATA 67,3A,A0,FE,C6,28,54,CD,3B,F5,DD,74,08,C6,08,55,388
11560 DATA CD,3B,F5,DD,75,09,DD,6E,02,DD,66,03,7C,B5,CA,E0,783
11570 DATA FB,2B,DD,75,02,DD,74,03,7C,B5,CC,C0,F5,C3,B1,FA,2B0
11580 DATA DD,35,04,C2,B1,FA,DD,35,05,C2,B1,FA,C3,F3,F2,01,B57
11590 DATA 04,07,3E,07,ED,79,3E,20,ED,79,3E,58,ED,79,0E,07,BF9
11600 DATA 3E,C7,ED,79,3E,00,ED,79,21,E8,FA,22,5E,00,C9,01,26E
11610 DATA 04,07,3E,03,ED,79,C9,11,27,00,21,5F,FD,3E,40,0E,231
11620 DATA 00,71,23,77,19,C6,18,20,F8,C9,3E,40,0E,00,21,C1,ACE
11630 DATA FE,71,23,77,23,47,ED,49,C6,18,20,F5,18,D9,FE,03,9B8
11640 DATA C0,78,B7,C8,1A,D6,30,D8,28,E0,3D,FE,08,D0,C5,DD,986
11650 DATA E1,21,C1,FE,87,85,6F,3E,00,8C,67,E5,4E,23,46,13,0A2
11660 DATA DD,E5,E1,25,28,08,1A,ED,79,13,03,25,20,F8,ED,61,698
11670 DATA E1,71,23,70,C9,1A,FE,20,D0,0E,20,D5,CD,CE,F5,EB,709
11680 DATA 2A,5D,FD,19,D1,13,1A,FD,6F,13,1A,FD,67,FD,46,64,9B9
11690 DATA FD,7E,1E,0F,0F,B0,77,23,FD,7E,28,77,23,FD,7E,50,300
11700 DATA 77,23,FD,46,14,FD,7E,0A,87,87,87,80,77,23,FD,46,490
11710 DATA 00,FD,7E,5A,0F,0F,B0,77,23,FD,46,3C,FD,7E,32,87,8F0
11720 DATA 87,87,87,B0,77,23,11,04,00,CD,E8,FC,FD,19,CD,E8,B7F
11730 DATA FC,FD,2B,FD,2B,CD,E8,FC,FD,19,CD,E8,FC,11,14,00,6A8
11740 DATA 19,FD,7E,40,F6,80,77,C9,E5,FD,46,48,FD,7E,52,FE,C5B
11750 DATA 08,DA,F8,FC,ED,44,C6,04,87,87,87,87,B0,77,19,FD,A8D
11760 DATA 7E,34,77,19,FD,46,02,FD,7E,3E,0F,0F,B0,77,19,FD,258
11770 DATA 46,0C,FD,7E,66,0F,B0,77,19,FD,46,16,FD,7E,5C,0F,844
11780 DATA 0F,B0,77,19,FD,46,20,FD,7E,2A,87,87,87,87,B0,77,8B6
11790 DATA E1,23,C9,18,1A,0C,0E,11,12,15,19,1C,0D,10,12,14,307
11800 DATA 16,16,19,0B,0D,10,11,14,09,0B,00,02,04,05,07,0A,0AA
11810 DATA 0C,01,03,05,06,08,08,0A,FF,01,03,04,06,00,EE,00,9BA
```

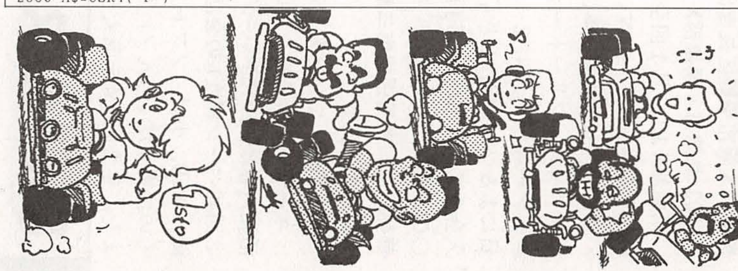
《リスト3》パワードリフト—Like The Wind—のBGMプログラム・リスト

```
100 '        [LikeTheWind/POWER DRIFT (C)SEGA V3.6
110 DIM A%(4,10):RESTORE
120 PRINT "WAIT A MOMENT!"
130 PRINT "SETTING TONE DATA NOW"
140 FOR T=0 TO 12:PRINT "TONE No.";T;:PRINT CHR$(&H1E)
150 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10
160 READ A%(I,J):NEXT:NEXT
170 B$=USR1(CHR$(T)+MKI$(VARPTR(A%(0,0)))):NEXT T
180 '    [BASS DRUM]
190 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
200 DATA 31,  0,  0,  8,  0,  0,  0, 15,  0,  3,  0
210 DATA 31, 20, 12,  8, 10,  4,  0, 15,  0,  3,  0
220 DATA 31, 15,  0,  8, 15, 10,  0,  0,  0,  0,  0
230 DATA 31,  8,  0,  8, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0
240 '    [SNEAR DRUM]
250 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
260 DATA 31,  0,  0,  1,  0,  0,  0, 15,  0,  3,  0
270 DATA 31, 18, 14,  8,  1,  0,  0,  2,  0,  0,  0
280 DATA 31, 21,  0,  9, 15, 10,  0,  2,  0,  0,  0
290 DATA 31, 14,  0,  8, 15,  0,  0,  3,  0,  0,  0
300 '    [SYNTH DRUM]
310 DATA 59, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
320 DATA 31, 31,  0,  3,  0,  0,  0,  5,  0,  1,  0
330 DATA 31, 23,  0,  5,  9, 20,  0,  0,  0,  0,  0
340 DATA 31, 24, 12,  8, 15, 10,  0,  7,  0,  2,  0
350 DATA 31,  0, 12,  7,  0,  0,  0,  2,  0,  0,  0
360 '    [HI-HAT]
370 DATA 41, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
380 DATA 31, 31,  0,  0,  1,  7,  0, 11,  0,  3,  0
390 DATA 31, 28,  2,  0,  4, 16,  2, 12,  0,  3,  0
400 DATA 31, 22,  0,  1,  4, 10,  1,  1,  0,  1,  0
410 DATA 31, 14, 10,  6,  7,  8,  2,  7,  0,  0,  0
420 '    [SE]
430 DATA 58, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
440 DATA 31,  0,  2,  2,  0, 29,  0,  8,  0,  0,  0
450 DATA 31,  0,  0,  2,  0, 45,  0,  5,  0,  2,  0
460 DATA 31,  0,  0,  2,  0, 33,  0,  4,  0,  0,  0
470 DATA 31,  0,  5,  5,  0, 14,  0,  8,  0,  0,  0
480 '    [SYN BASS]
490 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
500 DATA 31, 13,  4,  4,  2, 26,  0,  1,  7,  0,  0
510 DATA 31,  4,  0,  7, 15,  0,  0,  1,  7,  0,  0
520 DATA 31,  0,  4,  4,  0, 33,  0,  1,  3,  0,  0
530 DATA 31,  4,  0,  7, 15,  0,  0,  1,  3,  0,  0
540 '    [MAIN 1]
550 DATA 58, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
560 DATA 31, 14,  0,  2,  0, 26,  0,  1,  0,  0,  0
570 DATA 23, 12,  0,  2, 15, 52,  0,  3,  0,  0,  0
580 DATA 23,  0,  0,  2,  0, 52,  0,  1,  0,  0,  0
590 DATA 21,  0,  0,  5,  0,  1,  0,  1,  0,  0,  0
600 '    [MAIN 2]
610 DATA 50, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
620 DATA 31,  8,  6,  2,  3, 24,  0,  2,  0,  0,  0
630 DATA 31,  2,  1,  2,  0, 19,  0,  2,  0,  0,  0
640 DATA 31,  9,  6,  2,  6, 32,  0,  2,  0,  0,  0
650 DATA 18,  0,  2,  8,  0,  5,  0,  1,  0,  0,  0
660 '    [DIST SOFT]
670 DATA 40, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
680 DATA 31,  2,  1,  0,  1, 12,  0,  3,  2,  0,  0
690 DATA 23,  1,  1,  4,  1, 43,  0,  8,  0,  0,  0
700 DATA 31,  2,  1,  0,  3, 33,  0,  0,  0,  0,  0
710 DATA 31, 14,  1,  7,  1,  6,  0,  1,  0,  0,  0
720 '    [DIST HARD]
730 DATA 40, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
740 DATA 31,  2,  1,  0,  1, 10,  0,  4,  1,  0,  0
750 DATA 23,  1,  1,  4,  1, 40,  0, 12,  0,  0,  0
760 DATA 31,  2,  1,  0,  3, 29,  0,  0,  0,  0,  0
770 DATA 31, 14,  1,  7,  1,  4,  0,  1,  0,  0,  0
780 '    [BACK 1]
790 DATA 52, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
800 DATA 17,  0,  3,  5,  0, 18,  0,  2,  3,  0,  0
810 DATA 20,  0,  9,  8,  0,  0,  0,  2,  3,  0,  0
820 DATA 17,  0,  3,  2,  0, 37,  0,  1,  7,  0,  0
830 DATA 20,  0,  9,  3,  0,  5,  0,  1,  7,  0,  0
840 '    [BACK 2]
850 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
860 DATA 24,  8,  3,  5,  2, 24,  0,  4,  7,  0,  0
870 DATA 20, 11,  7,  6,  4,  0,  0,  4,  7,  0,  0
880 DATA 31,  0,  3,  5,  0, 40,  0,  2,  3,  0,  0
890 DATA 20, 10,  7,  7,  4, 11,  0,  2,  3,  0,  0
900 '    [BACK 3]
910 DATA 52, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
920 DATA 17,  0,  3,  5,  0, 18,  0,  2,  3,  0,  0
930 DATA 20,  0,  9,  7,  0,  0,  0,  2,  3,  0,  0
940 DATA 31,  0,  3,  4,  0, 37,  0,  1,  7,  0,  0
950 DATA 20,  0,  9,  6,  0,  5,  0,  1,  7,  0,  0
960 INIT:CLS0:SCREEN
970 DEFSTR A,B,C,D,E,F,G,P
980 DIM A(40),B(15),C(15),D(15),E(15),F(15),G(20)
990 DEFUSR1=&HF200:DEFUSR2=&HF203
1000 DEFUSR3=&HF206:DEFUSR4=&HF209:DEFUSR5=&H20B
1010 A$=USR2("0")
1020 PRINT "SETTING 'MML'"
1030 ' [DRUMS]
1040 P0="@3O5C@0O1D@1G@3O5C
1050 P1="@0O1DD@1G@3O5C
1060 P2="@0O1DD@1G@0D
1070 A(0)="@1O1Q8X6V15L8^0S0,0,0,0T170 R8
1080 A(1)="GG16@2S255,0,100,0B16F16C16S0,0,0,0@0D@1G@0DD [0
1090 A(2)=P0+"|:4"+P1+":||:3"+P2+":|
1100 A(3)=A(2)
1110 A(4)=P0+"|:4"+P1+":||:"+P2+":|@0O1D@1GG@0D
1120 A(5)=P0+P1+"|:"+P2+":||:3"+P1+":|L16C@2O1S255,0,100,0BP1FF@1S0,0,0,0L8F@0D
1130 A(6)=P0+"|:4"+P1+":||:3"+P2+":|
1140 A(7)=P0+"|:4"+P1+":||: "+P2+":|@2P2(B,F)(B,F)P3(F,C)@0D
1150 A(8)=A(6)
1160 A(9)=P0+"|:3"+P1+":|@2O1(B,F)(B,F)@1G@0D@3O5C@0O1D@1G@0D@3O5C@0O1D@1G16G16@
0D@1G@0D@1G@0D
1170 A(10)=P0+P1+P1+P2+P0+"|:3"+P2+":|
```


★セガ・サウンド・チームBANDのライブに行ってきました。やっぱり生はいいですね。みんなで彼らをベスト10に出演させよう。(千葉市・TAK18才)……【影:うーん,やっぱりビールは生にかぎる。ググッと。】

```
1180 A(11)=P0+P1+P1+P2+"@3O5C@0O1D@1G@3O5C@1O1GG@0D@3O5C@0O1D@2(B,F)(B,F)@0D@2(F,C)(F,C)@1G@0D
1190 A(12)=A(10)+P0+P1+P1+P2+P0+P2
1200 A(13)="@0O1D@2(B,F)@1G@0D@2(F,C)@0D@1G@0D"+P0+"@1O1GGG@2S255,0,100,0P2L16B32B32BBBBB32B32P3F32F32FFP1D32D32DDDDL8S0,0,0,0@1G@0D
1210 FOR I=14 TO 21:A(I)=A(I-8):NEXT
1220 A(22)="R@0DR4@1G4R@0D RD4D@1G4R@0D
1230 A(23)="R@0DR4@1G@2(F,C)(F,C)@0D RD4@1GG4R@0D
1240 A(24)="|:R@0DR4@1G4R@0D:| RDR4@1GGR@0D
1250 A(25)="L16@2|:P2(B,G)(B,G)P3(F,D)R:|L8@1GGG@0D
1260 A(26)="|:R4@1G4R4G@0D RD@1G4R4G@0D RD@1G4R4G@0D
1270 A(27)=" :RD@1G@0DR4@1G@0D:|RD@1G@0D4@1GG@0D
1280 A(28)=A(26)+A(27)
1290 A(29)="R4@1G4@0D4@1G@0D|:3RD@1G4@0D4@1G@0D:|R4@1G4@0D4@1G@0D|:RD@1G4@0D4@1G@0D:|RD@1G4@2S255,0,100,0L24P2BBBP3FFFP1DDDS0,0,0,0@0L8D RD@1G@2(B,F)R(B,F)@1F@0D
1300 A(30)=A(10):A(31)=A(11)
1310 A(32)=A(10):A(34)=A(10)
1320 A(33)=P0+P1+P1+P2+P0+"@1O1G@0D@1G@3O5C@1O1L16G@2S255,0,99,0P2BBBP3FFP1DDS0,0,0,0@0L8DD@1G@0D
1330 A(35)=P0+P1+P1+P2+P0+"@0O1DD@1GL16@2S255,0,99,0P2BBBBP3FFFFP1DDDDS0,0,0,0@1GGG8@0L8D
1340 A(36)=A(12):A(37)=A(13)+"]
1350 FOR I=0 TO 40:A$=USR2("1"+A(I)):A(I)="":NEXT
1360 ' [BASS]
1370 B(0)="@5O1Q8X6V12L8^0S0,0,0,0 R8
1380 B(1)="R2R4 [0 E&
1390 B(2)="|:24E:|R<C4.>BRGE&|:24E:|E<C4.>BRGE&|:24E:|E<C4.>BRGA&
1400 B(3)="AAAAAAAA GGGF+F+F+F+E EEEEEEEE EEE2RE&
1410 B(4)=STRING$(3,"|:24E:|R<C4.>BRGE&")
1420 B(5)="|:16E:|GABF+4GAE4EEEEGA<C&
1430 B(6)="CCCCCCR>B& BBBBBBRA& AAAAAARG& GGGGGAB<C&
1440 B(7)="CCCCCCR>B& BBBBBBRA& AAAAAAAA  AAAF+<E4DC&
1450 B(8)=B(6)+"CCCCCCR>B& BBBBBBRA& |:16A:|<DDDDDDDD DDDC4>BG
1460 B(9)="E&"+B(4)+B(5)+B(6)+B(7)+B(8)+"E
1470 B(10)="|:4RER2RE:|R2..E|:3RER2RE:|
1480 B(11)="|:4R2..E RER2RE RER2RE RER2RE:|
1490 B(12)="RR|:62E:|RER4GAR<C&
1500 B(13)="|:3"+B(6)+B(7)+":|"+B(8)+"]
1510 FOR I=0 TO 15:A$=USR2("2"+B(I)):B(I)="":NEXT
1520 ' [DIST]
1530 C(0)="@9O3Q8X6V13L8^0S0,0,0,0 R8
1540 C(1)="R2R4 [0 E&
1550 C(2)="|:3E@8E@9E4@8E@9E@8E@9E&:|Q1EQ8<C4.>BRGE&
1560 C(3)=C(2)
1570 C(4)="|:3E@8E@9E4@8E@9E@8E@9E&:|Q1EQ8<C4.>BRGA&
1580 C(5)="A1G4.F+2ERE2..RRE2RE&
1590 C(6)=C(2)+C(2)+C(2)+"|:E@8E@9E4@8E@9E@8E@9E&:|GABF+4GAE2.GA<C&
1600 C(7)="C2RCR>B& B2RBRA& A2RARG& G2RAB<C&
1610 C(8)="C2RCR>B& B2RBRA& A2RARA& A2RBR<C&
1620 C(9)=C(7)+"C2RCR>B& B2RBRA& A2RARA&A2..<D1&D1>
1630 C(10)="E&"+C(6)
1640 C(11)=C(7)+C(8)+C(9)+"@12O3V11E
1650 C(12)="|:RER2RE RER4E4.E:|R2..E RER4E4.E RER2RE RER4E4.E
1660 C(13)="V12O3@8|:24EEEEEEEE:|RER2R<V13@9C&
1670 C(14)="|:3"+C(7)+C(8)+":|"+C(9)+"]
1680 FOR I=0 TO 15:A$=USR2("3"+C(I)):C(I)="":NEXT
1690 ' [BACK 1]
1700 D(0)="@10O4Q8X6V11L8^0S0,0,0,0 R8
1710 D(1)="R2R4 [0 E
1720 D(2)="|:3RER2.R4.DRDRE:|RER2..DRDRDRE
1730 D(3)="RER2.R4.DRDRERER2.R4.DRDRC&C1>B4.A2GRGR1G2&G@11V13E&
1740 D(4)="|:E2..D1D2.DRE1E1D1&D:D2..DRE4.ERDE&:|D2..DRER4>B<RDV14C
1750 D(5)="R2RCR>B R2RBRA R2RARB R4.GABR<C
1760 D(6)="R2RCR>B R2RBR A2.<D4D2&DRDRC
1770 D(7)=D(5)+"R2RCR>B R2RBRA&A1R2.R<D&D1 R2RV13DR
1780 D(8)="E&"+D(4)+D(5)+D(6)+D(7)+"@12V11O4D
1790 D(9)="|:RDR2RD RDR4C+4.D:||:7R2..D RDR4C+4.D RDR2RD RDR4C+4.D:|
1800 D(10)="RDR2R@11V14P2>C
1810 D(11)="|:3"+D(5)+D(6)+":|"+D(7)+"@10O4V11 ]
1820 FOR I=0 TO 15:A$=USR2("4"+D(I)):D(I)="":NEXT
1830 ' [BACK 2]
1840 E(0)="@10O3Q8X6V12P1L8^20S0,0,0,0 R8
1850 E(1)="R2R4 [0 B
1860 E(2)="|:3RBR2.R4.ARARB:|RBR2..ARARARB
1870 E(3)="RBR2.R4.ARARBRBR2.R4.ARARA&A1G4.F+2ERER1E2&E>@11V14P1B&
1880 E(4)="|:B2..A1A2.<CR>B1B1A1&A:A2..AR<C4.>BRAB&:|A2..ARBR4F+RBV15G
1890 E(5)="R2RGRG R2RGRF+ R2RF+RG R4.DDDRG
1900 E(6)="R2RGRG R2RGR G2.A4A2&A8RARG
1910 E(7)=E(5)+"R2RGRG R2RGRG&G1 R2.RF+&F+1 R2RV14F+R
1920 E(8)="B&"+E(4)+E(5)+E(6)+E(7)+"@12V12O3P1B
1930 E(9)="|:RBR2RB RBR4A4.B:||:7R2..B RBR4A4.B RBR2RB RBR4A4.B:|
1940 E(10)="RBR2R@11V14P1>G&
1950 E(11)="|:3"+E(5)+E(6)+":|"+E(7)+"@10O3V12P1 ]
1960 FOR I=0 TO 15:A$=USR2("5"+E(I)):E(I)="":NEXT
1970 ' [BACK 3]
1980 F(0)="@10O3Q8X6V12P2L8^0S0,0,0,0 R8
1990 F(1)="R2R4 [0 G
2000 F(2)="|:3RGR2.R4.F+RF+RG:|RGR2..F+RF+RF+RG
2010 F(3)="RGR2.R4.F+RF+RGRGR2.R4.F+RF+RE&E1D4.D2RRRR1D2&D>@11V14P2G&
2020 F(4)="|:G2..F+1F+2.F+RG1G1F+1&F+:F+2..F+RA4.GRF+G&:|F+2..F+RGR4F+RBV15E
2030 F(5)="R2RERD R2RDRD R2RDRD R4.DDDRE
2040 F(6)="R2RERD R2RDR D2.G4F+2&F+RF+RE
2050 F(7)=F(5)+"R2RERD R2RDRD& D1R2.RD&D1 R2RV14DR
2060 F(8)="G&"+F(4)+F(5)+F(6)+F(7)+"@12V12O3P2G
2070 F(9)="|:RGR2RG RGR4G4.G:||:7R2..G RGR4G4.G RGR2RG RGR4G4.G:|
2080 F(10)="RGR2R@11V14P2>E&
2090 F(11)="|:3"+F(5)+F(6)+":|"+F(7)+"@10O3V12P2 ]
2100 FOR I=0 TO 15:A$=USR2("6"+F(I)):F(I)="":NEXT
2110 ' [MAIN 1]
2120 G(0)="@6O5Q8X6V14L8^0S180,9,15,50 R8
2130 G(1)="R2.[0G&G2F+2D2>A4.B1&B4.RF+GA4GRER4R2R1R1R2..<
2140 G(2)="G&G2F+2D2>A4.B1&B2&BR<CDE&E1G4EA4ER(A,B)&BER1R2R@7O4(A+,B)16&B16&
2150 G(3)="|:BBBBBAQ4BQ8<(C+,D)16&D.>A2.(G+,A)16&A.AAAAGQ4AQ8(A+,B)16&B.<C>BAREG(A+,B)16&B16&
2160 G(4)="  BBBBBAQ4BQ8<(C+,D)16&D.>A2.&(A,G)<:(F,F+)&F+4.G4F+E&E2.R>(A+,B)16&B16&:|
2170 G(5)="  (F+,G)&G4.F+4.E2>Q4GQ8B<D>B<E&
2180 G(6)="E2R(D+,E)16&E.D4.R>B4G4(G+,A)16&A2&A.GAB&B4.Q4FQ8GB<D(D+,E)16&E16&
2190 G(7)="E2&E(F,F+)16&F+16GD4.RC4>B4A1&A2&A<EF+R(F+,G)16&G16
2200 G(8)="G2.F+(F+,G)&GD2(F+,G)&GF+4.GARG4(G+,A)&AB4.R
2210 G(9)="<(C,D)&DD4>G4.R<(D+,E)&ED4>G4.(B,6C)&<C>BA1&
2220 G(10)="A2..R(F,F+)&F+1&F+2.R>(A+,B)&
2230 G(11)=G(3)+G(4)      +G(5)
2240 G(12)=G(6)+G(7)+G(8)+G(9)+"A2..R(F,F+)&F+1&F+2.R4
2250 G(13)="@4O5S0,0,0,0R2(A,4A)1&>(A,3A)1O7A6A6A6>(B,4B)1(5E,4F)1&>(F,4E)1|:12O6(B,G)6@V-2:|@V+24
2260 G(14)="R4O4A1&A2.(F,6C)1@V-12(F,5E)2&(6E,6G)4@V+6O6|:3(E,C)6:|O5(B,G)6O7A6A6A6O6D2&D3O5(E,B)1&(B,6E)1R.
2270 G(15)="R16V14
2280 G(16)="@6O5Y55,20S180,9,15,50|:8RF+DE>GB<D>F+ ABEGAF+DE<:|R4.@7O4Q4GQ8B<D>B<E&
2290 G(17)=G(6)+G(7)+G(8)+G(9)+"A2>Q4GQ8B<D>B<E&
2300 G(18)=G(6)+G(7)+G(8)+G(9)+"A2..R<(C+,D)&D1&D2.R@6O5 ]
2310 FOR I=0 TO 20:A$=USR2("7"+G(I)):NEXT
2320 ' [MAIN 2]
2330 A$=USR2("8@6O5Q8X6V11L8^20S180,9,15,50 R8R8")
2340 G(13)="R16^60V14"+G(13):G(15)="V12
2350 FOR I=1 TO 20:A$=USR2("8"+G(I)):G(I)="":NEXT
2360 A$=USR4("P")
```





★ふあ～。編集部のみなさん，1か月後に僕を起こしてください。では，おやすみなさい。（福岡県久留米市・CRAZY吉田17才）……【影：では，ワタシも便乗しておやすみ。編くん，起こさなくていいぞ。グガー。】

あくせすROOM

サークル紹介

○倶楽部X１
〒547 大阪市平野区長吉出戸4-36-103 島津方　倶楽部X１本部
倶楽部X１は，月１回会報の「RanRan」を発行しています。内容は，パソコン，ビデオゲーム，サバイバルゲーム，フリートーク，投稿コーナー等です。年に２～３回，会員によるツアー旅行などもします。入会希望のかたは60円切手同封で！

○CUREC
〒488 愛知県尾張旭市三郷町陶栄97　山田亮介
「CUREC」では，X１ディスク・ユーザーを大募集しています。活動内容は，毎月25ページ前後(年２回40ページ程度)の会誌(FM音源，D&D，小説，ソフト共同開発その他盛りだくさん！)を発行。また，年２回FM音源大会を開催しています。興味のあるかたは，60円切手を同封にて。

○GLIDE
〒242 神奈川県大和市西鶴間6-10-11 GLIDE編集部　入会希望係
当サークルは，セガ家庭用ゲーム機を題材にした会誌発行や催しものなどを主活動にしています。情報は早く，かつ正確です。入会して一緒に楽しもう！スタッフも募集中です。入会希望のかたは，60円切手を２枚同封して連絡してください。

○おたよりお待ちしてます。サークルの活動内容(会報や入会案内)，責任者の住所，氏名，電話番号を書いて封書で送ってください。

読者の伝言板

★２月号の原くんの質問のMSX用ふうせん３の７面の解きかたですが，北海道石狩町の中西正志さんから図入りの解説が送られてきました。原くんにはちゃんと送りましたからネ。

★SC-3000ユーザーのかたへ。ベーマガ'89年２月号に掲載された「ケイウマ」のバージョン・アップ版「NEWケイバ」を開発しました。やりたい人は，封筒に60円切手３枚＋10円切手１枚＋あなたの住所，氏名を書いた封筒＋カセット・テープを入れて，３月末日までに送ってください。(〒240 神奈川県横浜市保土ヶ谷区法泉2-24-29　菊地真也)

★催しものの案内なんかも紹介します。ヨロシクネ！

明日のスタープログラマー

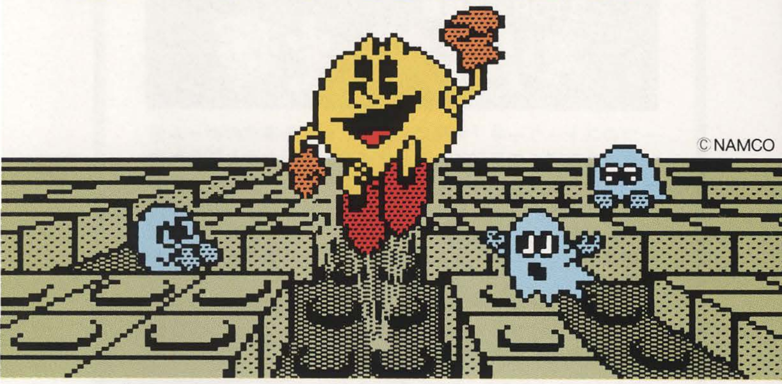
「DOYAN」
〔静岡市・UGN SOFT〕
「バッピー」
〔東京都西多摩郡・池田貴之〕
「シビチ」
〔静岡市・高野真樹〕
「カネ」
〔神奈川県横浜市・山本克稔〕
「コンピュータ・オニゴッコ」
〔神奈川県横浜市・溝畑恭秀〕
「宇宙妖怪退治ゲーム」
〔栃木県足利市・遠藤亮司〕
「FLYING ATTACK」
〔東京都杉並区・岡本　清〕
「TITLEロードランナー」
〔千葉県柏市・山田　仁〕
「Candy Land」
〔東京都板橋区・白髭和彦〕

投稿ありがとう

松本尚仁／国竹勝信／重枝賢史／森重隆文／岩津勝彦／鈴木利明／高野真樹／中山賢治／内田　勝／樋場直人／福井輝成／佐藤大輔／橋瓜宏之／海上貴信／井野和弘／ARA／中尾謙二／砂田久哉／大浦基義／藤田幸雄／山崎信悟／河野泰鑑／加藤吉光／安福　聰／MOMO／荒川憲一／山野辺俊二／高峰勇一／高橋秀之／横川孝広／中條賢治／小林賢一／藤山健一／毎能　健／Random田村／FAN soft／吉田弘二／関　晋太郎／神前幸造／谷　幸尚／小舘一浩／川崎直丸／河野明男／多田祥三／久保田裕之／小谷　浩／Blue thunder armor／村田達也／三宅雅宏／樋口健一／THE, WAIKE／橋場　武／ウォーロック／佐藤和寿／桐朋コンピューター研究会／矢田部広利／CRAX productiou／白文鳥／滝花憲孝／高橋共馬／平田朋広／平岡誠治／児玉忠士／蒲生　敬／保科　誠／MT SOFT／菅原良也／ミトッチ／竹内更太郎／平田朋広／川原保則／藤井孝太郎／樋口大輔／YAM-CAPS／亀島寿余／力丸尚／ぴいち66／EMGVT／小林新／伊藤さん／飯塚伸光／豊田英弘／山下　宏／石原清志／峠恒司／根本　明／酒寄正章／平井克実／五十嵐良雄／福井豊平／鈴木幹也／小原伸樹／キース・ガーラント／YOUK'S FRIEND／中原智博／和賀嘉之／平田邦博／パオ／竹下　勇／湯原清吾／兼石雅彦／川村秀憲／小西修三／池上雅澄／深堀順一／斉藤和宏／中澤孝之
この他にも，まだまだたくさんの人から投稿がありました。投稿してくれたみなさんありがとう！また，投稿してくださいネ！

マイコンスーパーソフトコーナー

SUPER soft CORNER

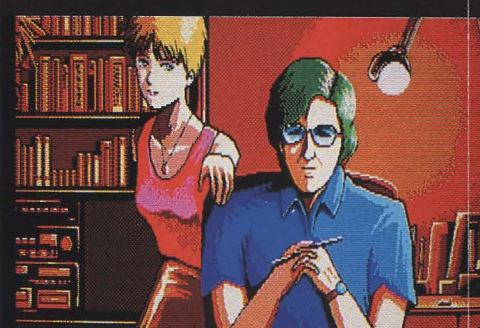


このコーナーは，ビデオゲームやパソコンゲームなど，「スーパーソフト」と呼べるすぐれたゲームソフトを紹介しているコーナーです。

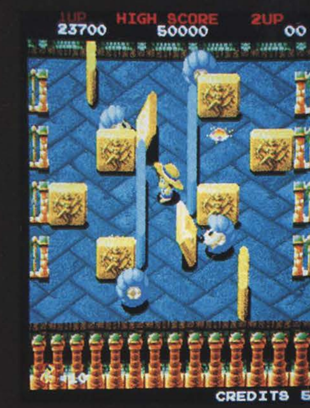
最新ビデオゲームを，攻略法をまじえて紹介する「ビデオゲーム・コーナー」や，本誌ではおなじみの山下章先生が，するどい切り口でゲームを評論する「ホンキでPlay ホンネでReview」をはじめ，X68000版のゲームソフトをいち早く紹介する「チャレンジ！X68000」などで構成されています。

このコーナーで取りあげてほしいゲームソフトがありましたら，編集部までお知らせください。編集部では，みなさんの協力を得て，より楽しいページにしていきたいと考えています。

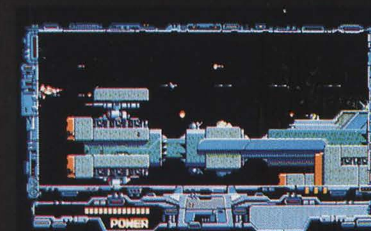








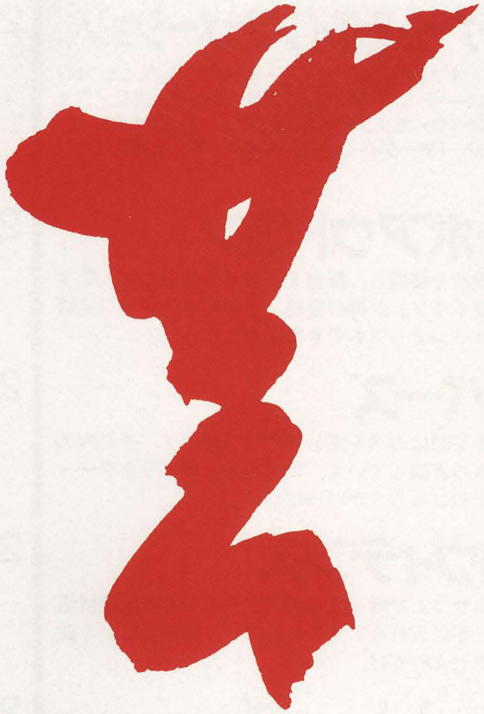












T&E SOFT G·A·M·E WORLD

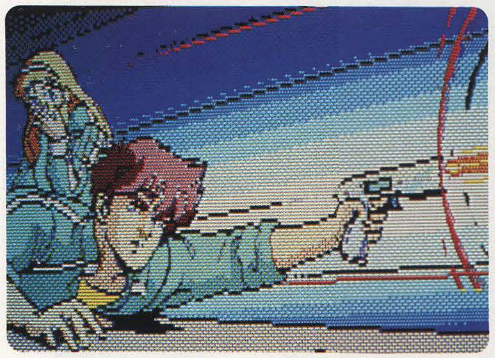
A.V.G.
ADVENTURE GAME
アドベンチャーゲーム

S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME ——【サイオブレード】
PSY-O-BLADE
© 1988 T&E SOFT

地球と宇宙空間の二元で繰り広げられる近未来ＳＦアドベンチャー。「21世紀後半、太陽系外への人類移住計画をめぐる陰謀が引き起こす、太陽系滅亡の危機！」映画感覚で、ストーリーが展開、アドベンチャーゲーム最大の課題だったアニメーション画像処理をゲームソフト初、全編に導入。またマウス操作の採用で、「面倒だ」という、アドベンチャーゲームのイメージを一新した画期的な作品。

各機種￥8,800
- PC-8801mkⅡSR……5″2D·5枚組
- FM77AVシリーズ……3.5″2D·5枚組
- X1turboシリーズ………5″2D·5枚組
- MSX2/MSX2+ ……3.5″2DD·3枚組

近日発売予定!!
- PC-9801VM/VX/RX, PC-286シリーズ……5″2HD·2枚組
- PC-9801CV/UV/UX, PC-286シリーズ…3.5″2HD·2枚組





T&E SOFT G·A·M·E WORLD

S.L.G.
SIMULATION GAME
シミュレーションゲーム



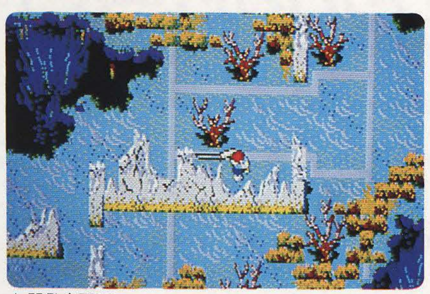
一つのストーリーを７機種に分配。しかも各機種のゲームデータが全機種で使用可能。そしてインド神話をもとにしたキャラクター設定と、シミュレーションゲームにアクションゲームをドッキングさせるという新機軸。戦略級、戦術級のシミュレーションに加えてアクションもプレイできます。つまり従来のシミュレーションとはひと味違った面白さが味わえます。

なお、ＰＣ－98版「ディーヴァストーリー７終章　カリ・ユガの光輝」は、16ビット機用完全シミュレーション。３Ｄ表示などを採用した本格派です。

- PC-8801mkⅡSR…5″2D·2枚組 ￥7,800
- FM77AVシリーズ…3.5″2D·2枚組 ￥7,800
- X1及びX1turboシリーズ…3.5″2D·2枚組 ￥7,800
- MSX2/MSX2+ …3.5″2DD…￥7,800
- PC-9801VM/VX/RX, PC-286シリーズ…5″2HD ￥7,800
- PC-9801CV/UV/UX, PC-286シリーズ…3.5″2HD ￥7,800



R.P.G.
ROLE PLAYING GAME
ロールプレイングゲーム



▲開発中画面

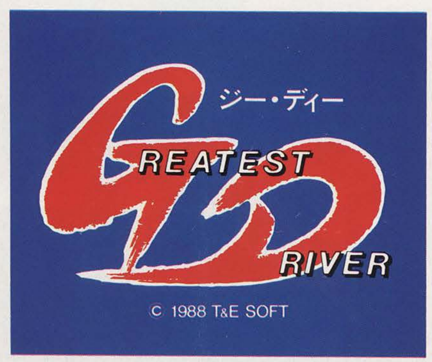
HYDLIDE 3 SPECIAL VERSION
スペシャルバージョン

ロールプレイングゲームのスタンダードとして、ユーザーの皆さんから高い評価を得ているハイドライドシリーズ。ＳＶは、16ビット機専用に「ハイドライド３」を改良。アニメーション画像処理の導入、新たなマップの採用等、マイナーチェンジを図っています。

近日発売予定

- PC-9801VM/VX/RX, PC-286シリーズ…………5″2HD……￥7,800
- PC-9801CV/UV/UX, PC-286シリーズ………3.5″2HD……￥7,800

ACT.
ACTION GAME
アクションゲーム



世界最大の自動車スプリントレース　フォーミュラ・ワン（Ｆ１）グランプリをリアルに再現した、レーシングゲーム。Ｆ１マシンのセッティングから、予選、決勝と、全16のインターナショナルサーキットで戦う。300km/hのスピードの世界を君のパソコンで体感してください。

- MSX2/MSX2+ 3.5″2DD·2枚組 ￥7,800





SHT.
SHOOTING GAME
シューティングゲーム

レ・イ・ド・ッ・ク LAYDOCK シリーズ

MSX2パソコンの発売と同時にリリースされた、ムービースペースシューティングゲーム「レイドック」。1ドット滑らかスクロールと、華麗なグラフィックスが衝撃を与えました。発売当時、レイドックをプレイしたいためにMSX2を買った方が数多くいたとのことです。つづいてMZ-2500、FM77AVに移植され、MSX1(現在発売中止)、X1で「スーパーレイドック」という名で、ハードの限界に挑戦。そして、新たなマシンMSX2+専用「レイドック2」では、レイドックのシューティングシステムを継承しながら、1ドット横スクロールステージの創設、アニメーション画像処理の充実、操作性の向上などをもくろみ、シューティングの究極の姿を目指しました。



▲レイドック2

■レイドック
- MSX2/MSX2+ 3.5″1DD… ¥6,800
- MZ-2500…3.5″2DD…… ¥6,800
- FM77AVシリーズ…3.5″2D・2枚組 ¥6,800

■スーパーレイドック
- X1及びX1turboシリーズ 5″2D・2枚組…………… ¥6,800

■レイドック・2
- MSX2+専用…3.5″2DD・2枚組 …………… ¥6,800

GAME MUSIC
仮称タイトル
T&E ゲーム・ミュージック SCENE1
〈サイオブレード,レイドック2,スーパーレイドック〉
●CD予価¥2,800 ●CT予価¥2,400
4/25 発売決定!!
■ポリスターレコード

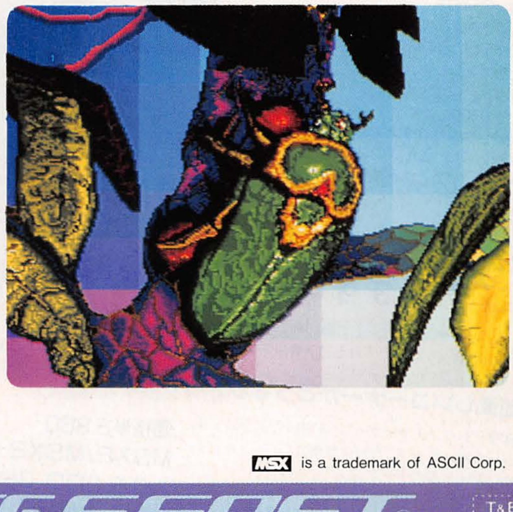
開発・発売/㈱ティーアンドイーソフト
販売元/松下電器産業株式会社パナソフトセンター

TOOL ツール

ピクセル PIXEL 3
MSX2用CG製作ツールボックス

MSX2用で、T&Eソフトが現在もソフトウェア開発に使用しているグラフィックツール。グラフィックエディター、パターンエディター、スプライトエディターの3種類。自分が作ったキャラクターを自由に動かせるアニメイト機能付き。

- MSX2/MSX2+…3.5″2DD…¥6,800



MSX is a trademark of ASCII Corp.

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください(速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.20ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください(葉書での請求はお断わりします)

T&E SOFT ®INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.20 請求券 ヘーマカ4月号

MSX2+は、僕らのド

ツープラス

ときめきのパッション！縦横

Pana Amusement Collection

な、なんと！ディスク3枚組で2,980円

ディスクパック ©MATSUSHITA

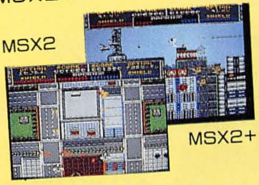
DISC PAC第一弾！T&ESOFT大特集!!

COLLECTION 1 パロディーシューティング

「あーぱーみゃあどっく」

なんと／MSX2+だけでなく、MSX2ユーザーにも遊べるゾ!!

あのレイドック2のキャンペーン用に開発されたパロディー版。今回は、なんとMSX2でも楽しめるようになっている。T&Eのお膝元、名古屋を舞台に繰り広げられる、最低最悪の戦いの記録である。



COLLECTION 2 統合型グラフィックツール

「EASY」シリーズ



1. グラフィックエディター「EASY」
T&ESOFTが実際に開発にも使っている、高性能グラフィックエディターだ。その優れた機能を使えばグラフィックの楽しさが味わえるゾ／これは第一弾。次のDISC PACでもシリーズ化する予定だから完結するとすごいツールになるゾ!!

2. GAME「EASY」
「EASY」で作成したグラフィックがそのまま15パズルに／君の描いた絵をそのままパズルにして楽しもう。

3. 環境ソフト「EASY」
「EASY」で作成したグラフィックがそのまま環境ソフトに。機能は、パレット変更、スクロール、ムーブ、コピー等ボウーッと怪しげに光る点滅なども簡単に表現できるから凄い。

4.「EASY」グラフィック講座
あの「サイオブレード」のグラフィックでその実力を披露した、ゲームデザイナー中島健二が、高性能グラフィックエディター「EASY」を使ってやさしくグラフィックの世界に君を誘い込む。

COLLECTION 3 アクションゲーム

「フンフンばすけっと」



オリジナルアクションゲーム。豚の鼻息で風船を操り、敵のバスケットに入れる2人専用ゲーム。

その他楽しいコーナーがどっさり！

1. 変幻自在アドベンチャーゲーム「不思議の国のアリス」
2. スペシャルピンナップ　これは見物／かわゆいアイドルの……!!
3. Dr.ラビガのEVENT STAFFコーナー
4. U.S.Aレポート　アメリカのパソコン事情をレポート
5. マイクロキャビン最新情報

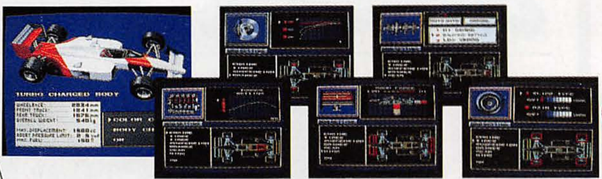
価格¥2,980
MSX2/MSX2+
3.5 2DD 3枚組
発売日 3月18日
SW-M008



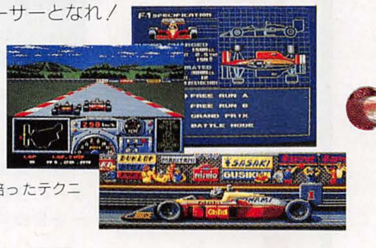
F-1の興奮をリアルに再現!!

MSX2+の表現力の凄さがここにある!!600馬力のエンジン、カーボンファイバー性のボディ。最高の技術を結集したモンスターマシンを駆って競うF1-GP。その熱戦をリアルにシュミレートした3Dレーシングの決定版。いよいよ'89F1-GPの開幕／F1サーカスの覇者となれ／

■パーツセッティングからレースは始まる／



■4種類のモードでF1レーサーとなれ／



- FREE RUN A
練習走行モード
- FREE RUN B
実戦テクニック養成モード
- GRAND PRIX
F1サーカス16戦を転戦。FREE RUNモードで培ったテクニックで栄冠をつかめ／
- BATTLE MODE
これがウワサの2人プレイモード。2台のMSX2+マシンをマルチプレーヤーケーブルで接続するだけで、ゲーセン感覚のバトルを展開できるぞ／



※マルチプレーヤーケーブル コナミ株から発売中 ¥1,680(JE-700)

レンド!!

スクロール・自然画・FM音源。

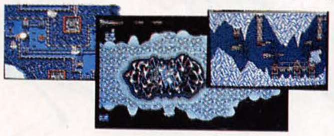


究極のシューティングここに完結!!

MSX2+、縦横スクロールの興奮がここにある。氷の惑星から炎の惑星、超高速スクロールの異空間、なんと12画面分にも及ぶ超巨大戦艦との激しい戦い。そして未知の敵の本拠地、機械生命惑星。スリリングな戦いを予感させる抜群のオープニングデモから、感動のエンディングまでMSX2+の機能を生かしきった究極のシューティング体験!

■AREA1 氷の惑星 STAGE1縦スクロールSTAGE2横スクロール

最初のエリアから、いきなりの難易度A。複雑な地形を最小のダメージで乗り切れ!



■AREA2 炎の惑星 STAGE1縦スクロールSTAGE2横スクロール

敵キャラの攻撃が厳しさを増す。BOSSキャラが結構手ごわいゾ!



■AREA3 異空間 超高速スクロール

目にも止まらぬ高速スクロール。12画面分の超巨大戦艦出現!



■AREA4 機械生命惑星
STAGE1縦スクロールSTAGE2横スクロール

いよいよ敵の本拠地へ。最終敵、機械生命体の攻撃は強烈。かなりの反射神経が必要だ!



Dr.うヒがの Pana Amusement EVENT STAFF

トホホーイ。
こんなスミッコにおいやられちゃったよ〜ん。
まあ、春もMSXは盛りだくさんだから
しかたないか。ちょっと読みづらいけど、
ちゃ〜んと見てくれヨ!(え〜ん字まで小さいよ〜)

まず、ありがとうとスミマセン。
1月の雑誌で募集したイベントスタッフの特別募集なんだけど、大勢のみんなに応募してもらって大感激。なんとハワイからもあったんだぜ、ありがとネ。そこで応募の方なんだけど2月末日をもって、好評のうちに締め切らせて頂きました。間に合わなかったみんなスミマセン。どうしてもなりたいって君には、春のイベント会場でのみ特別に募集する予定だよ〜ん。

次にイベントスタッフに朗報!! イベントスタッフパーティーを各会場で、イベント終了後やるよ、ビンゴ大会など、楽しいことが目白押し、ソフトハウスのスタッフたちとも深いつきあいできるかも。パーティー終了後には、まえまえからお約束の特別プレゼントを進呈するよ。
イベントスタッフ情報は、この広告にもでてる3月18日発売のDISC PACにもコーナーがあるからネ。
みんなみてくれョ!

MSX SPRING TOUR '89

ますます本物 MSX!
MSX2+春の全国縦断イベント、刺激的に開催!



■ファミリースタジアム
MSX2+専用ファミスタを初公開!
発売前から人気沸騰のあのファミスタが、このイベントで初めて体験できるゾ!ファミスタのコーナーでは、とってもかわいいファミスタギャルのカヨちゃんが君をむかえてくれるヨ。雪崩のごとく押し寄せようぜ!
ステージではファミリースタジアム・エキジビションマッチが行なわれるからこれも注目だ!(雑誌社対抗、ナムコに挑戦)



■ステージ
MSX FAN:瞬間芸/あっという間のプログラミング(Dr.ムシバ)
MSXマガジン:ファミスタのウル技!?披露
T&E SOFT:よびかばオンステージ!
他にもナムコ、コナミ、エニックス、光栄などのスタッフが楽しいパフォーマンスをみせてくれるゾ!

■バトルゲーム大会
凄いゲームの打出のコヅチ、MSX2+が生んだ2+専用ソフトのバトルゲーム大会。腕を磨いて挑戦しようぜ!(F1スピリット3Dスペシャル、レイドック2)

■ミニ四駆MSXサーキットコース
きみのミニ四駆の性能をMSXが計測する。
人気最高のミニ四駆。自慢のミニ四駆を持参すると、メカニックラボラトリー(サーキット上の各ポイントに設置されたセンサーからのデータをMSXが処理)で、愛車の性能を計測。なんと!田宮模型の公認記録がもらえるんだぜ/ミニ四駆ファンにはたまらない魅力だ!ソフトハウス対抗、ミニ四駆JAPAN-GP開催!(6会場を転戦してポイントを競う)シリーズチャンピオンの栄冠は誰の手に。
※持参者多数の時は抽選となる場合があります。

■その他のコーナー
新作ソフト体験コーナー
(30〜50台のMSXで約20タイトルの新作ソフトを体験)
Moji Mojiコーナー

■プレゼント
来場者にもれなく、MSX2+ソフトオリジナル「ジョイパッドシール」をプレゼント!
そして、お約束のイベントスタッフだけの特別プレゼント。
来てのお楽しみ!



イベントスケジュール

場所	会場	日程	時間	電話番号
札幌	そうご電器 YES 5Fイベントホール	3月21日(火)	10:30〜17:00	☎011-214-2850
東京	スタジオアルタ 1Fデートプラザ 7Fスタジオ	3月26日(日)	11:00〜18:00	☎03-226-0687
広島	ダイイチパソコンCITY 4Fイベントホール	3月31日(金)	10:00〜17:00	☎082-248-4343
大阪	大阪ABCエキスタ	4月2日(日)	10:00〜17:00	☎06-348-0001
福岡	ベスト電器 福岡本店 8Fマルコポーロ	4月5日(水)	10:00〜17:00	☎092-781-7131
名古屋	栄電社 テクノ名古屋 4Fイベントホール	4月9日(日)	10:00〜17:00	☎052-581-1241

〈主催〉T&E/コナミ/ナムコ/Panasonic
〈協賛〉エニックス、光栄、日本ファルコム、マイクロキャビン、他ソフトハウス約20社
〈後援〉MSXマガジン、MSX FAN
〈協力〉田宮模型、コロコロコミック

レボリューション

シューティング"革命"、新しい時代の波は、いつもファルコムから。



PC-8801SR以降
VAシリーズ
5"2D(4枚組)
8,700円

画面を高速で駆け抜けながら、次々と襲いくる敵をバリバリと撃ちまくり、片っ端から叩き落としていく快感！これこそシューティングゲームの醍醐味だ。

しかし、それだけのゲームは、すでに過去のものとなった。

強力な敵への対抗手段、パワーアップ用兵器の購入のために行なう運び屋稼業。飛行ルートによって異なる敵戦力を考慮して、装備をチョイスする戦略性。巡る星々での、たくさんの人々との出会い、別れ。そして、プレイヤーがどのように進もうとも、そのあとを追い、自然に流れていく自由度の高いストーリー……。

超一級のシューティングゲームをその核として、シミュレーション、アドベンチャー、ロールプレイングまでも自然な形で取り込んだ『スタートレーダー』の登場によって、従来の単なるシューティングゲームは凌駕され、前時代の遺物と化すだろう。これこそシューティング新世紀の幕開け、シューティング"革命"なのだ!!

発売3月23日


Falcom
スタートレーダー
STARTRADER

Falcom



もっと、もっと冒険。

SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol. 1

15本のシナリオをクリアーしたけど、何か物足りない。もっと違う冒険をしたい。そんな君達へ贈る「追加シナリオVol.1」。シナリオが後から増え続けていくというのが「ソーサリアン」の最大の特徴。前作をしのぐシナリオ、グラフィック、BGM。まさに、誰もが待ちこがれていたファン待望の第一弾。AVGぽい要素が増えたので、謎解きが好きな人におすすめです。

■88SRシリーズ 5″2D
■98F/VM/VX 5″2DD
■98U/UV/UX 3.5″2DD
■X-1turboシリーズ 5″2D
■88VA専用 5″2DD
各3,800円





戦国ソーサリアン
日本を救いたい。

SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol. 2

ソーサリアンの今度の舞台は日本。それも歴史のなかで、最も波乱に満ちておもしろいといわれる戦国時代。登場人物も信玄、信長、秀吉、幸村、家康と歴史が好きな人は、ワクワクしてくる豪華ラインナップ。歴史が苦手な人も勉強？になるというスグレモノ。内容の濃さも、5″2D版では、2枚組にしないと収まりきれないほどにボリュームアップ。はたして、ソーサリアンは無事日本を魔の手から救うことができるのか？

■88SRシリーズ 5″2D(2枚組)■98F/VM/VX 5″2DD■98U/UV/UX 3.5″2DD■X-1turboシリーズ 5″2D(2枚組)■88VA専用 5″2DD
各3,800円



and

and

and



最強の敵と戦ってみたい。

SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.3
Pyramid Sorcerian
ピラミッド ソーサリアン

SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol. 3



最強最悪の敵“魔王ギルバレス”。そこにたどり着くまでには、広大なピラミッド、神殿、迷宮に仕掛けられた様々なトラップをかわしていかなければならない。今までに数多くの冒険をしてきて、経験をつんできたソーサリアンも途中で何人か力尽きるかもしれない。しかし、それでも“魔王ギルバレス”を倒すために、真の平和を取り戻すために、たちあがらなければならない。今、ソーサリアン最大の冒険が始まろうとしている。

■88SRシリーズ 5″2D(2枚組) ■98F/VM/VX 5″2DD ■98U/UV/UX 3.5″2DD ■X-1turboシリーズ 5″2D(2枚組) ■88VA専用 5″2DD
各3,800円



●これからの。

現在までに、追加シナリオがVol.3まで、そしてユーティリティーのVol.1と、爆発的人気を誇り絶賛発売中。この後も、ソーサリアンのいろんな企画が考えられています。将来には、ユーザーの君たちが作ったソーサリアンの世界ができるかも。? これからも、無限の可能性を秘めたソーサリアンにご期待下さい。


SYSTEM だから デキル。
SORCERIAN だから デキル。
今までのゲームの常識を打ち破り、シナリオとメインプログラムを完全分離。
だから、ソーサリアンの本体があれば、追加されるシナリオによって常に新鮮な気分で
楽しめ、そしてより一層「ソーサリアン」の世界を深めていくことができるんだ！
Sorcerian System
ソーサリアンの世界が知りたい。
魔法と剣が支配する混沌（カオス）の時代。ソーサリンの世界がそこにあった。進化するRPG。形にとらわれない自由な発想のもとに創造されたこの「ソーサリアン」は、従来にない驚くべき展開であなたを魅了することでしょう。1つのゲームに、完成度の高いシナリオが15本。さらに続々とシナリオが増殖するという画期的なシステム。時間の概念を重視、キャラクターも年をとり世代交代が可能など、今までのRPGの常識をくつがえす、今世紀最高の究極のRPG。それがこの「ソーサリアン」なのです。
■88SRシリーズ 5″2D(5枚組)
■98F/VM 5″2DD(5枚組)
■98U/UV 3.5″2DD(5枚組)
■X-1turboシリーズ 5″2D(5枚組)
■88VA専用 5″2DD(5枚組)
各9,800円
SORCERIAN
and
●大事なご注意
追加シナリオ、及びユーティリティーには、同一機種・同一メディアの「ソーサリアン」が必要です。
もっと強い武器が欲しい。
SORCERIAN SYSTEM UTILITY Vol.1
魔法をかけるのが面倒くさい。もっと強い武器が欲しい。アイテムにかっこいい名前をつけたい等、ユーザーのみなさまの熱い要望におこたえするのが、このユーティリティーVol.1。これで君たちのソーサリアンの世界がぐんと広がります。ほかにも、キングドラゴンと闘うことができる。他機種のBGMが聞ける。遊び心いっぱいのミニミニソーサリアンなど盛りだくさんの内容。ソーサリアンファン必携のアイテムです。
■88SRシリーズ 5″2D ■98F/VM/VX 5″2DD ■98U/UV/UX 3.5″2DD ■X-1turboシリーズ 5″2D ■88VA専用 5″2DD
各3,800円
Falcom 日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル

THE RETURN OF ISHTAR

ザ リターン オブ イシター

X68000 好評発売中 ¥7,800
X1 turbo専用 好評発売中 ¥6,800
FM-77シリーズ 好評発売中 ¥6,800



イシターの復活

黄金の騎士ギルは数々の危険を乗り越え、見事ドルアーガ打倒を果した。囚われていた恋人カイもドルアーガの魔力が解け、人間の姿に戻ることができた。

ドルアーガの魔力により修復されていた塔は、魔力を失なうと再び元の廃虚へと化した。モンスターたちはより狂暴になり、二人は出口さえもわからなくなってしまった。だが、この暗国の世界を救うためカイとギルは、女神イシターの力の源『ブルー・クリスタル・ロッド』を手に、何としても塔を脱出しなければならない。



X68000用画面

★各機種用好評発売中

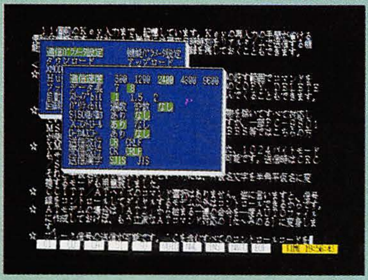
GS-151	PC−8801SR以降（VAを除く）	5FD ¥6,800	400ラインカラーモニターを御使用下さい。フロッピーディスクドライブは純製品を御使用下さい。メモリー256KB以上必要。FM音源対応。ジョイスティック対応。
GS-152	PC−9801シリーズ（旧PC−9801を除く）	5DD ¥6,800	
GS-153	PC−9801Uシリーズ	3.5DD ¥6,800	
GS-154	PC−9801シリーズ（旧PC−9801を除く）	5HD ¥6,800	

※PC-286シリーズ動作可　漢字ROM必要。

時代が求めた通信ソフト

た〜みのる

X68000用 通信ソフト
¥12,800
好評発売中



「た〜みのる」は、X68000用に開発された通信ソフトです。
どなたにでも簡単に操作ができパソコン通信を楽しんでいただくために開発されました。

1. **バックログ機能**　バックログとは、通信の内容をバッファに記録しておきいつでも通信の内容を参照し内容の一部または全部を送信したりファイルに記録したりできます。バッファの容量は設定により自由に変更することができます。初期設定は32Kバイトです。
2. **ハングアップ回避機能**　モデムに誤って＾Sなどを送ってしまい今までは電源を切るしか方法がありませんでしたが、かなりの確立で回避します。
3. **画面モード**　純粋な80×25行モードを画面制御でつくりだしました。
4. **センター登録**　今までのように登録できるセンターの制限がありません。ディスクの容量が有る限り登録可能です。
5. **KEYヒストリー機能**　11個前までのキー入力を覚えており同じキー入力をする場合など簡単に入力できます。
6. **Human68Kの呼出**　通信中にHuman68Kを呼び出して別の作業をすることができます。
7. **ESCシーケンスをサポートしています。**ハード的に対応できないもの以外はサポートしました。
8. **XMODEM対応**　SUN、CRC128／1024をサポートし送信時はSUN／CRCを自動判別します。
9. **モデム登録**　モデムの設定がなくなり信号線をコントロールする機器以外のモデムすべてに対応します。
10. **ファイル内容の参照**　通信中にファイルの内容を参照できアップロードする時などの内容確認が容易にできます。
11. **仮名変換**　半角カタカナ文字を半角ひらかなに変換して表示することができます。

対応機種：X68000シリーズ。
24KHz使用可能ディスプレイ。

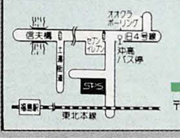
学習機能タイプ対局将棋 棋太平



全シリーズ発売中
PC-9801シリーズ ¥7,000
FMRシリーズ ¥7,000
好評発売中!!

戦慄のアドベンチャー リ・バース Re Birth

HIGH QUALITY ADVENTURE GAME
FM音源対応
PC-8801シリーズ
PC-9801シリーズ
FM77/77シリーズ
MZ-2500シリーズ
X1/turboシリーズ
¥7,800



㈱マイコンハウス SPS

〒960 福島市太平寺字町ノ内5-3 ☎(0245)45-5777
FAX(0245)45-1804(GII,GIII)

当社の製品は全国の有名デパート、パソコンショップでお求めになれます。尚、お求めになれない場合、郵便局にてお申し込みください。●口座番号 郡山5-12298 ●加入者名㈱エス・ピー・エス ●金額 代金合計 ●通信欄(裏面)ご希望ゲームソフト名、数量、代金合計、年齢、氏名、機種名、テープかディスクの種類。(一週間以上かかりますので、お急ぎの方は現金書留をご利用ください。その場合、おつりのいらないようにお願いします。)

真の1200/2400ボーのスピードをご存知ですか?

JET ターボターミナル

X1 turbo (MODEL10を除く) 専用パソコン通信ソフト

日本語入力は文節変換でO.K.
フロントプロセッサにJET-CORE™を採用

BASIC ↔ JET ターボターミナル ← JET-X1
ファイル転送MS-DOS ↔

150〜9,600bps対応
¥9,800

32ビットホストコンピュータ使用! TEL(0245)46-1167(代表)
24時間運営(N81XN)ゲストID(GUEST)　2400/1200/300bps自動識別

SPS-NET

10月7日より運営開始 Tri-P 加入(2回線)

SPS-NET入会方法
メモに次の項目を書いて送ってください
●住所 ●氏名 ●電話番号 ●年令 ●職業 ●パスワード ●自己紹介 ●システム
(登録料¥3,000 会費無料)

※70円切手を添えてSPSまでメモをお送り下さい。仮IDを発行後折返し案内状をお送り致しますのでそれにしたがって御入金下さい。入金確認後正式会員として再登録致します。
※GUESTアクセスは無料ですので一度試してください。

ファルコム・レーベル第2弾！

SORCERIAN
SUPER ARRANGE VERSION III

ソーサリアン スーパー・アレンジ・バージョンIII

「戦国ソーサリアン VS ピラミッドソーサリアン」

あの難波弘之氏と「ムーンライダース」の岡田徹氏が遂にレコードで激突!?業界初の試みであるジャンルを超越した2人のアレンジャーの個性のぶつかり合い。どちらが勝つか？君の耳で判断して下さい。

〈オリジナル・ゲームサントラも全曲XI turboにて収録〉



難波弘之氏

ファルコム・ファンならずとも「スーパー・アレンジ・バージョン」を手掛ければ知らぬ者はいないと言われる第一人者。今回は強力なライバルの出現で今まで以上にアレンジに磨きがかかり「シリーズ最高のノリ！」と早くも絶賛の声が聞かれている。ゲストに和笛の一噌幸弘氏や琴に吉村七重氏の超豪華メンバーを迎え、戦国ソーサリアンの和風的な世界をみごとにアレンジ！

SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.2
戦国ソーサリアン

対 VS 決

SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.3
Pyramid Sorcerian
ピラミッド ソーサリアン

超個性派集団「ムーンライダース」のキーボード・プレーヤーとして常に音楽界に新しい刺激をあたえ続けている岡田徹氏とファルコムの出会いは、もうスゴイの一言。ピラミッド・ソーサリアンの持つ民族音楽的雰囲気が岡田氏独特の摩可不思議エスニック風味にダイナミックなアレンジ！ファルコム・レーベルに新しいスーパースターの出現か？

岡田　徹氏



CT:K25H-4711(¥2,500)
CD:K30X-7711(¥3,000)

3月21日緊急発売！

●発売元
キングレコード株式会社

古代トランティス歴。ライヒスリッターと呼ばれた帝国騎士団がいた。

『ライヒスリッター』とは……。

若き国王となったあなたは、勇気ありし強者をひきつれ『魔』の支配下となったトランティスの7つの国の王と『会見モード』で交渉、説得し、平和な帝国を再建してもらうゲームです。しかし、国王達はひとくせある強者ぞろいたち。交渉に失敗すれば戦争にもなりかねません。国王達の性格をよく分析し、彼らの心をつかんで仲間にして下さい。君の誠意が平和な帝国を築くでしょう。

ライヒスリッター







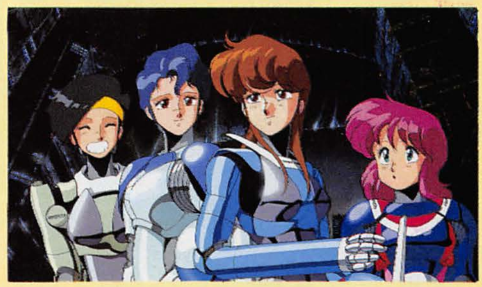
PC-9801シリーズで3月末発売予定！

「お好きなものを

メガTOKYO2033年 4人の美女が悪に挑む！

バブルガムクライシス
CRIME WAVE

サイバー・アクション・アドベンチャー







技術革新した巨大都市、TOKYOにおこる高度化した犯罪を解決するために4人の美女からなる闇の必殺仕置人「ナイトセイバーズ」が結成された。
豊富なコンピュータグラフィックス・アニメーションと白熱のバトル・モード、人気アニメがパソコンゲームになって今、登場／
4人の美女が取り組む犯罪とは…謎とは…

3月25日発売予定
- PC-8801SR以降（ディスク4枚組） ¥7,800
- PC-98版：近日発売予定

まだ悪夢から醒めてはいない…

しりょうせんせん2

死霊戦線2
WAR OF THE DEAD PART 2







原発ハイジャック／同時多発テロ／突然のパニックに見舞われた新造都市サン・ドラド。ふたたび甦える黄泉路の恐怖。人々は戦慄し、街は暗黒と化す。ビル、公園、地下道、船と大都会に展開する広大なマップ。8方向スクロールで縦横無尽に駆けめぐる主人公ライラ。行く手を阻む想像を超えたクリチャー群。ストーリーも戦闘もはるかにダイナミックになった最新最強のアクションアドベンチャーが今君臨／

3月25日発売予定	PC-8801SR以降 5FD 2D（4枚組）	¥7,800
好評発売中	MSX2 3.5″2DDディスケット2枚組	¥7,800

※画面写真はMSX2版

謎の魚に挑戦！

釣りキチ三平
釣り仙人編







日本から遠く離れた国に釣りの奥義を極めた老人「釣り仙人」がいた。その仙人は、自然ではありえないような釣り場を作り諸国の釣り自慢の挑戦を受けていたが、未だ誰一人としてこれに勝ったものはいないという。それを聞いた我ら が「三平」が、いま仙人に挑む／
完璧ともいえる魚の動きに楽しいゲーム性を加味した全く新しいフィッシング・ゲーム。

3月下旬発売予定 MSX2 対応2メガロム ¥8,200

●発売元 ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス
TEL.03-423-7901（お電話でのお問い合わせは平日12時から19時まで）

空想実現大仕掛。

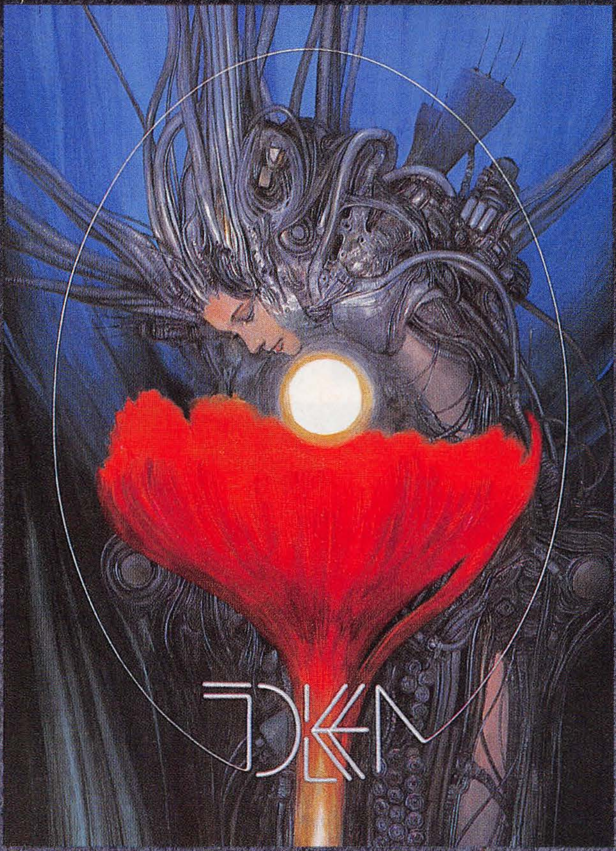
ディガンの魔石

好評発売中!!

とにかく、はじめに一言。
「ディガンの魔石」は、"今までにない、ジャンルを超えた"ゲームです。なぜ、か。理由をお教えします。

1. ストーリィ進行にしたがって、徐々にイベント展開する既存のゲームとは異なり、すべてがイベントにより構成されている、という前代未聞のゲームデザイン。
2. すべての登場人物には自我があり、主人公の行動に対して自由自在に対応！これは同行人ですら例外ではなく、同行人の性格によっては、主人公に相反する行動をとることすら、ある。

おわかりいただけましたか。
つまり、すべてが「かもしれない」という可能性を含んでゲームは進行します。人と人との出会いが、単に情報集めのためだけではなく、それ自体がドラマなのです。ユーザーの感性によって、展開が変わっていくゲーム／他に、加藤直之氏の原画がなんとアニメーションする／"スタジオぬえ"による細密な舞台設定／テーマミュージックをばんばひろふみが担当／など話題満載の、とびっきりゼイタクなゲームが登場しました。





ようやく、神官カロンに会えた／
彼はどういう情報をもっているんだろう？



操作はカンタンだが、勝ちぬくのは困難だぞ／

MSX2
PC-8801SR以降
（7枚組）
3月上旬発売予定！

※88版発売が延期しましたことをおわびいたします。





人との出会いに時を忘れ、気がつくと夜になってしまった／

機種 PC-9801VM／VX／UV／UXシリーズ　PC-286シリーズ（メインメモリ640K以上必要）　¥10,000　FM音源対応
●NEC製MS-DOSシステムが必要です（Ver2.11 またはVer3.10）。

※MS-DOSは米国マイクロソフト社の商標です。

ARTEC アーテック corp.
東京都練馬区石神井町1-26-13 福本ビル3F
TELEPHONE 03-904-0440


dexter soft
Designers & Experts Computer Software
The SUPER LAS VEGAS
華やかなネオンライトが輝くラスベガスのカジノに、今夜もハスラー、ハリソン・ガドナーがカモを求めてやって来た。しかし今夜の相手は、すご腕のディーラー、大金持ちの紳士、謎の美女…といった、ひとくせもふたくせもありそうな連中だ。しかも勝負に勝って充分に稼がなければ、次のエリアの新たなゲームに挑むことはできない。勘をフルに働かせるとともにツキを呼び込むことが、勝利への鍵となるのだ。勝ち進んで億万長者になるか、それとも無一文で寂しくカジノを去るか。それは、ハリソン・ガドナーに扮する君の実力とツキしだい。
GOLDEN NUGGET
GAMBLING HALL
MINT CLUB
マニアはもちろん、家族みんなで楽しめる多彩なゲームが10種類。ラスベガスの美しい夜景、悲喜こもごもに表情をかえる登場人物たち等、鮮明なグラフィックも盛り込まれ、おもしろさ&ムード満点。さあ、ギャンブラーたちとの熱い勝負にチャレンジだ。
THE SUPER LASVEGAS
書店にて好評発売中の「ザ・スーパーラスベガス——トランプゲームのすべて」(三橋理恵子、大谷英利氏共著、定価¥980)付。コントラクトブリッジなど「ザ・スーパーラスベガス」でプレイできる10種類のゲームをはじめ、それ以外にも多数のゲームが親切に説明されているので、知らないゲームのプレイ方法もすぐに理解できます。
その一瞬、ラスベガスへ。君はカジノの支配者になれるか——
マニアからファミリーまで楽しめる、
10種類ものすごいゲームを満載！
〈コントラクトブリッジ〉
世界中の社交界でプレイされている、最高のカードゲームだ。プレイすればするほど、その魅力にとりつかれてしまうはず。フェアプレイ精神で勝負だ。
〈スロットポーカー〉
ポーカーの面白さと、スロットマシンの魅力をミックスした楽しいゲーム。コインを増やすも減らすも、運命の女神しだい。ツキを呼び込むことが肝心だ。
SLOTPOKER
スロットポーカー、セブンスタッドポーカー、コントラクトブリッジ、ブラックジャックは、人気の「ザ・ラスベガス」よりもひときわ相手が強くなり、おもしろさも倍増！
〈ブラックジャック〉
カードの合計の数字が21となるようにする、カジノでも代表的なカードゲーム。沈着冷静なディーラーとの駆け引きを、スリリングに楽しんでしまおう。
〈セブンスタッドポーカー〉
7枚のカードを配り、その中の良いカード5枚で勝負を決めるゲーム。うまく駆け引きすれば、運と度胸で莫大な富が築ける。びびっていてはダメなのだ。
〈ナポレオン〉
自分のカードを冷静に分析して、最大限の枚数を宣言することがゲームの鍵となる。相手のブラフにだまされてはいけない。君は英雄になれるだろうか。
〈セブンブリッジ〉
麻雀のルールにも似たポピュラーなゲームだが、そこはラスベガスのカジノ。他人の失点が自分の稼ぎになるという、非常にシビアな争いが待っている。
〈七並べ〉
誰もが一度はプレイしたことのある、あの七並べだ。とは言っても、相手は百戦練磨のギャンブラー。真剣に取り組まないと、身ぐるみをはがされるぞ。
〈大富豪〉
手札の強さはもちろんだが、それを出すタイミングも大きく勝負に影響するのだ。誰かが大富豪になれば、誰かが大貧民になることもお忘れのないように。
〈ルーレット〉
カジノといえばルーレット。賭け方によって倍率が違うから、鋭く勘を働かせてうまく賭ければドカンと稼げる。チャンスを一気にモノにするのだ。
〈ページワン〉
同じスーツのカードを出して早く手札をなくした者が勝ちという、いたって簡単なルールのゲーム。ツキ具合もわかり、腕だめしにはもってこいだ。
PLAYER
WIN
SCORE
好評発売中
ザ・スーパーラスベガス
ND-22FD 12,800円
PC-9801シリーズ/X68000用
dexter
Designers & Experts Computer Software
日本デクスタ株式会社
〒101 東京都千代田区外神田2-9-3 ユニオンビル花家3F
☎03(255)9761代
日本デクスタのソフトウェアは、全国の有名パソコンショップでお求めください。また、通信販売で直接オーダーされる際は、現金書留にて日本デクスタ宛お申し込みください
セブン・スタッド ポーカー
BILL
HELENA FAIRCHILD
HARRISON GARDNER
RON YAITA
DICK GUILBERT


namcot
終りは、新たな戦いの始まりだ。
「ドルアーガの塔」続編
遂に登場!!
THE RETURN OF ISHTAR
イシターの復活
黄金の騎士ギルは数々の危険を乗り越え、見事ドルアーガ打倒を果した。囚われていた恋人カイもドルアーガの魔力が解け、人間の姿に戻ることができた。ドルアーガの魔力により修復されていた塔は、魔力を失なうと再び元の廃虚へと化した。モンスターたちはより狂暴になり、二人は出口さえもわからなくなってしまった。だが、この暗黒の世界を救うためカイとギルは、女神イシターの力の源『ブルー・クリスタル・ロッド』を手に、何としても塔を脱出しなければならない。
¥6,800
MSX 2
MEGA ROM
第二次出荷好評発売中！
第1次出荷分は大好評をいただいた結果、品切れ店が続出し、たいへん御迷惑をおかけいたしました。第2次出荷につきましてもROMの逼迫で限定数となります。最寄りの販売店にて御予約ください。
MSXマークはアスキーの商標です。
© NAMCO, ALL RIGHTS RESERVED
「遊び」をクリエイトする
株式会社 ナムコ
〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 TEL.03(756)2311

1ドットの精度にチャレンジ

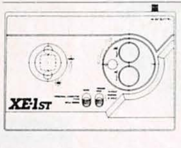
スムーズな操作性，確実な手ごたえ…Joy Stickに求められる性能の理想的な姿はビデオゲーム機のコントロール・パネルでしょう。
“XE-1PRO”はこの理想を追求。さらにパソコン・ソフトやプレイヤーの好みに合わせて調節できる多彩な機能を加え，1ドット単位のコントロールを可能にした新製品です。



■ご注意：X1シリーズにご使用になる場合は，電池が必要です ●ソフトにより，機能がそのまま使えないものもあります ●トリガ・スピードは，ソフトに合わせて最適の位置でお使いください。



ジョイスティックの基本的構想を追求し開発されたノーマルジョイスティックです。



XE-1PROと同様，4方向8方向メカニカル切換ユニット，270°回転式ショット・ボタンを装備したハイグレードなノーマル・ジョイスティックです。しかも，パソコンはもとより，セガのゲームマシンにも対応。外部の連射装置を装着した場合に威力を発揮するトリガ・ホールド機構も備えています。

■対応機種■

セガシリーズ(SG-1000，SC-3000，MARKII，MARKIII，マスターシステム)，MSX，MSX_2，FM77AV，MZ-2500，X1シリーズ，X68000，※PC-8801FH/MH/FA/MA ※PC-8801mkIIFR/MR，PC-88VA(アタリ仕様ジョイスティックポート機) ※ご注意:PC-88シリーズでは，ソフトにより，ジョイスティックが作動しないものがあります

セガ対応パソコン用ジョイスティック

XE-1ST

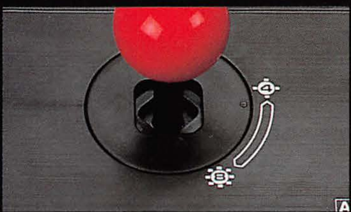
標準価格4,900円(送料500円)

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

《消費税についてのお知らせ》
4月1日よりソフト・周辺機器にも消費税が課税されます。この広告料金でお求めになれるのは3月31日までとなっております。

新方式の8方向,4方向メカニカル切換を実現

新方式のメカニカル切換方式を採用し，ワンタッチでコントロール方向を確実に選ぶことができます。電子式では得られない，確実な手ごたえが本物のプレイ感覚を味あわせてくれます。方向スイッチは，業務仕様のマイクロ・スイッチを使用しています。



好みのポジションが選べる270°回転式ショット・パネル

トリガボタンA，Bは，回転式のショット・パネル上にあり，10°分割で270°まで回転させることができます。プレイヤーの好みのポジションで，正確なショットができます。



実用的な連射ON/OFF/連射固定スイッチ

連射OFF(TRIGGER MANUAL)で連射機能が完全に止まり，連射ON(TRIGGER AUTO)で連射装置が作動します。また，連射固定(TRIGGER AUTO HOLD)にすることもできます。



トリガ・スピードをA，B独立にコントロール

トリガA，Bボタンの連射速度を連続的に，個別に変えることができます。



連射速度を目で確認LEDインジケーター

トリガのようすをモニターできる，5連LEDによるインジケーターです。ソフトウェアに合わせた最適の連射速度や，動作状況を確認できる，便利な機構です。



シャープX1にも対応，専用電池ボックス

X1シリーズでは，ジョイスティック・ポートに電源用電圧が出力されていないため，電池(USM-3×3本)を使います。





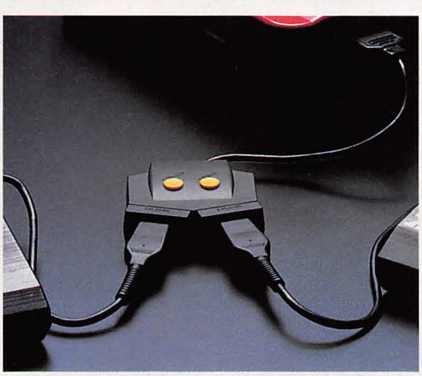
■ご注意：メガドライブには使用できません。

キミのテクニックにこたえるメカニズムを搭載

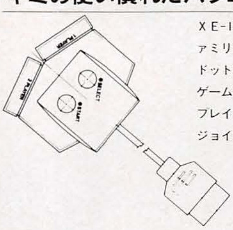
XE-1PRO

■対応機種：MSX，MSX2，FM77AV，MZ-2500，PC-6001，PC-8801FH/MH/FA/MA，PC-8801mkIIFR/MR，PC-88VA，X1，X68000(アタリ仕様ジョイスティック・ポート機)

標準価格 **9,500円**(送料500円)



キミの使い慣れたパソコン用ジョイスティックでファミコンをプレイできる。



XE-1シリーズ(パソコン用)のジョイスティックをファミリーコンピュータで使うためのアダプターです。ドット単位の操作精度が必要なハードなアクション・ゲームはX-F1にXE-1PROまたはXE-1STを接続し，プレイすれば最高!!

ジョイスティック接続用端子が1プレイヤーと2プレイヤーの両方ついており，2プレイでゲームを楽しむ場合，2台のジョイスティックを接続することができます。スタートボタン/セレクトボタンも装備しています。

■対応機種■
ファミリーコンピュータ，C1，ツインファミコン

オリジナル・ジョイスティック変換コネクター

X-F1

標準価格1,800円(送料240円)

イースで生

「キャラクターグッズ」といえば，子供
本誌ライターの間でも「ぼくたちが持って歩けるような大っ
イースのグッズは，シンプルさを大切にデザインされています。
またイースの世界か



1 イースIIポストカードファイル
定価1,100円

絵はがきやカードが収納できるファイルブックです。年賀状の整理に最適です。また，アマチュア無線やBCLマニアにもQSLカードのファイルブックとして使えます。

2 イースIIテレカファイル
定価1,100円

テレフォンカード，オレンジカードが約60枚収納できます。カードコレクターには必携のアイテムですね。1ページ中6枚ずつファイルすることができます。

3 イースII友情の住所録
定価900円

大切な友だちのデータを書き込みましょう。「A，KA，SA，…」の見出し付です。氏名，住所，電話番号，バースデー，血液型などが書き込めます。後のページには，「ダイアルメモ」をつけました。電話でよく話す友だちの電話番号を書き込めるようになっています。

4 イースII友情の通信具
定価1,400円

ファルコムグッズでは初めてテレフォンカードをつくりました。それにレターセットをプラス。テレフォンカードの度数は50です。レターセットは，便箋8枚，封筒4枚，それに「イースの本」シールがセットになっています。

5 イースの色鉛筆(12色)
定価1,100円

0 墨色	4 鶸鶸緑	8 菫色
1 コバルトブルー	5 水色	9 若草色
2 茜色	6 レモン色	10 橙色
3 コスモス色	7 白	11 栗皮色

といった色がセットされています。0～7番はパソコンのRGB出力の色番号に合わせてお使いいただくこともできます。キャラクターのドット絵デザイン，イメージスケッチに，幅広く応用できます。

6 イースの麻袋
定価1,800円

じょうぶで長もち！麻を100パーセント使用したシンプルなバッグです。二ッ折にしてご使用ください。

7 イースのパスケース
定価1,200円

イースのロゴがワンポイントだけ入ったシンプルなデザインが売リモノです。
素材は手ざわり感の良い合皮を使用しています。
定期券，運転免許証，学生証，無線従事者免許証などを入れて使用しましょう。
中を開くと，キャッシュカード，テレフォンカードなどを収納できるカードポケットがついています。

まれました。

っぽいハデなものが多いようです。
ぽいキャラクター商品が欲しい。」という声をよく耳にします。
今回の新製品では，より実用的な商品を企画してみました。
身近になりましたね。



DEMPA/ペンタン

《消費税についてのお知らせ》
4月1日よりキャラクターグッズにも消費税が課税されます。この広告料金でお求めになれるのは3月31日までとなっております。

8 イースIIマジカルボックス
定価980円　（2月下旬まで品切れ）
イースの世界を盛り込んだ2層式のカンペンケース，「イースの本」字消し，クレリアのイメージの鉛筆6本がセットになっています。

9 イースキーホルダー（金色）
定価980円

10 イースIIキーホルダー（銀色）
定価980円

11 イースII下敷　Aタイプ
定価200円
裏面にイースIIに登場する主なアイテムが印刷されています。

12 イースII下敷　Bタイプ
定価200円
裏面にイースIIに登場する主なモンスターが印刷されています。

※通信販売で下敷のみを申し込まれる方は，合計5枚以上になるように申し込んでください。（ナムコ，セガ，コナミ，タイトー，データイースト，T&Eを含む）

13 イースIIウォーレット（イースの財布）
定価1,200円
黒い生地を生かしシンプルにまとめました。中は，カードケース，着脱式小銭ポケットが付いています。

14 イースIIタペストリー
定価2,900円
サイズ：60cm×95cmの壁掛です。これでキミの部屋はイースになってしまうゾ。

申し込み方法
「イース」の商品をお求めの際は，全国DEMPA/ペンタンキャラクター商品取扱い店で直接購入するか，通信販売を御利用ください。

商品取扱い店大募集
DEMPA/ペンタンでは，キャラクター商品取扱い店を大募集しています。☎ 03(445)6111 電波新聞社出版販売部までご連絡ください。また，御相談も承ります。（パソコンショップ・ファンシーショップ・文具店・玩具店・大歓迎。）

電波新聞社
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
☎ 03-445-6111

KONAMI

たっのし〜なっ？



音声出力機能付

牌の魔術師™

はいのまじゅつし

MSX2対応　ROMカートリッジ(VRAM128K)　5,800円　好評発売中

コナミがつくると麻雀もこ〜なに楽しくなります。



モアイの性格。



おっと、ポポロン ロン。

たとえば……
- ◆相手は超個性的なコナミキャラ。◆対戦相手のレベルがアップ。
- ◆人工知能(A.I)思考ルーチン。◆初心者には親切な設定。
- ◆リアル音声出力。(D/Aチップ搭載)◆BGM選曲可能。
- ◆ルール設定自由自在。など、斬新・多機能システムばかり。

やっぱり"アレ"を買うよりコレ「牌の魔術師」です。

＊〈実践編〉は新10倍に対応しています。

週刊テレホンサービス実施都市　【北海道地区】札幌011(851)3000　【東北地区】青森0177(22)5731　秋田0188(24)7000　【関東地区】東京03(262)9110　【北陸地区】新潟025(229)1141
【関西地区】大阪06(334)0399　【四国地区】松山0899(33)3399　【九州地区】福岡092(715)8200　大牟田0944(55)4444　鹿児島0994(72)0606　ダイヤルは正確にね♡

コナミ株式会社

本社/〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25　大阪支店/〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号　札幌営業所/〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号　福岡営業所/〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号



Hope Springs Eternal With My Dear Friends…

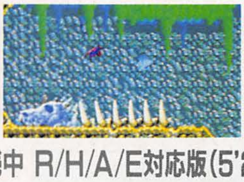


(ミッド・ガルツ)

PC-98Vシリーズ版 ¥9800 好評発売中

5' 2HD版ディスク4枚組 3.5' 2HD版ディスク4枚組 要RAM384K以上
FM音源対応・ジョイスティック対応・PC286対応
※純正内蔵ディスクドライブ以外での動作は保証しかねます。
MSX2+、X68000版も開発決定!!





PC-88 SideA(前編) ¥7800 好評発売中 R/H/A/E対応版(5'2D5枚組)
PC-88 SideB(後編) ¥7800 3月10日発売 R/H/A/E対応版(5'2D5枚組)
PC-88 Dual Side ¥12800 3月25日発売 MR/MH/MA/VA対応版(5'2HD5枚組)

ゲーマーズ・ホット・アクセス TEL03(5273)4795

※通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留にてお申込ください。(送料無料)
※当社は当社が著作権を有する本ソフトウェアのレンタル行為、及び複製行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。

Game Creative Staff
WOLF TEAM
株式会社ウルフ・チーム 〒162 東京都新宿区馬場下町61 RK早稲田ビル5F

アーケード・ビデオゲームのホットな最新作を毎月完全チェック

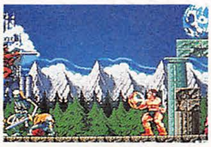
ビデオゲーム新作インフォメーション

去る，3月1・2日に，東京の新宿NSビルで「AOU '89・アミューズメント・エキスポ（新作ビデオゲーム等の大展示会）」が，開催されました。今月は，その出展作を中心に，新作紹介を行なっていきたいと思います。

注）この原稿は3月1日以前に書いているので，出展作も「予定」のものです。

『ラスタンサーガ』の続編など3作がタイトーから

タイトーから今月は3作。1作目は『ラスタンサーガII』，ご存じ『ラスタンサーガ』のパートIIだ。まだ手元にくわしい資料が届いていないのだが，今回は2人同時プレイ可能，操作は8方向レバー，2ボタンで行なうというもの。



◀タイトー『ラスタンサーガII』。今回は2人同時プレイ可能



▶今回はタイマーがついている。もうコーモリがでてきてもへっちゃらだ

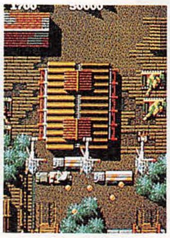


◀さまざまなトラップがキミの行く手に待ち受ける

2作目は『ファイティングホーク』。これは，8方向レバー，2ボタンの縦スクロール・シューティングもの。同社タイガー・シリーズとは関係ない。

戦闘機を操作して，草原，氷山，氷河，雪原地帯，都市などを背景に，敵を撃破していく。最終目的は爆撃機「ドラゴンバット」を破壊することだ。

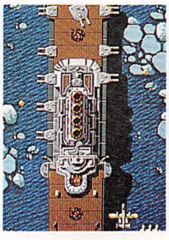
3作目は『エンフォース』。これは，同社『コンチネンタルサーカス』に続く立体映像シリーズの第2弾で，3Dスコープを通して立体的な画像を楽しむことができる。プレイヤーは，ガトリング・ガンとレーザー・ガンを武器に，七つのゾーンを，敵を破壊しながら進攻していく。途中，人質を助けることにより，パワーアップするといったフィーチャーなどがある。



◀タイトー『ファイティングホーク』。縦スクロール・シューティング

▶キミは「ドラゴンバット」に会うことができるか？





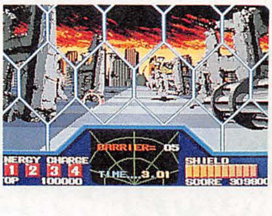
◀しかしゲームが独創性に乏しい。タイトーさん，がんばってね



▶タイトー『エンフォース』。同社『コンチネンタルサーカス』に続く立体映像シリーズ



◀要塞攻撃中。ガトリング・ガンとレーザーで敵を撃破！



◀これは廃墟の街。陰から敵がでてくるぞ

アイレムからコミカル路線！『レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ』

アイレムから今月の新作は，『レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ』。

●ストーリー

いつものように丘の上で空想にふけるトンマ宝帝。やや！どこから来たのかオンボロ紙切れが舞い降りた。

「はるか東方〝前人未島〟という島に，魔者たちが住み着きて，島民たちは追いだされ，ひとり囚われし王女様，夜ごとシクシク泣くという」

さ〜て大変！助けに行かねば！トンマ宝帝，勇気リンリンわいてきた。それ行け！やれ行け！めざすは〝前人未島〟なり。

――8方向レバーと攻撃，ジャンプの2ボタンで操作を行なう，ジャンプ・アクション・ゲーム。ジャンプによる滞空操作がゲームのポイントとなって



◀アイレム『レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ』。ジャンプ・アクションもの

おり，まずジャンプ・ボタンを押す長さによって，その高さが変わる。ジャンプ中にレバーを上に入れると，落下速度が遅くなり，下に入れると，落下速度が速くなる。また，敵の頭の上に乗ってさらにジャンプする技もある。

パワーアップは，基本攻撃の通常弾を３段階までアップさせるもの，バリア，そして補助攻撃用に「地這(ちはい)弾」「放物弾」「誘導弾」などがある（補助攻撃はどれか一つのみ選んで使う）。

舞台は，廃墟(はいきょ)と化した町，崖(がけ)，森，断崖(だんがい)，洞窟(どうくつ)等，展開していく。

これがカプコン『ウィロー』だ!! さらに版権ものは続く！

先月号でもお知らせした，カプコンCPシステム第５弾の『**ウィロー**』だが，画面写真が届いたので，ここに紹介しておこう。

ゲーム内容に関する資料は未着のため，くわしい紹介は次号以降ということになる。



▶カプコン『ウィロー』，タイトル画面。同名の映画のゲーム化だ



◀敵を倒しながらゴールドを集めていこう



▶さまざまな魔物がプレイヤーに襲いかかる



◀映画を見た人は，とくに楽しむことができることだろう

２作目は，『**ドカベン**』だ。こちらもくわしい資料が未着だが，タイトルを見る限り，水島新司作の同名の野球漫画のゲーム化であろうことはわかる。

カプコンからは，この他にもう１作，『**マッドギア**』という作品が，すでに発売されている。内容は，カー・アクションもの。

ファンタジーの世界から戦士が集う！データイースト「ファイティングファンタジー」

データイーストの新作は，『**ファイティングファンタジー**』だ。

●ストーリー

今とはまったく別のとき，別の世界での話である。

この世界では４年に１回，最強の戦士を決める世界規模の競技会が開かれるのである。力と技のコンビネーションにもっとも優れた生物が，この競技の勝者となることができる。



◀データイースト『ファイティングファンタジー』。ファンタジー世界でくり広げられる壮大なバトル



▶この敵はラミア・ノーブルという種族に属するカウナス。蛇女だ。剣と尾を使いわけて攻撃してくる



▲こいつはソロモン。ご覧のとおりのウィザードだ。やつは接近戦がウィーク・ポイント

その競技会の時はきた。誰が今年のチャンピオンになるのか見届けようと，世界中から生き物が集まってきている。

そして今，君の番がやってきた。君の技をこの世界の強者たちに対して試すときがきたのだ。

――ゲームは，プレイヤーと敵とがそれぞれ武器などを持ち，競技場を舞台に戦うというもの。プレイヤーの武器には，ソード，ハンマー，バトルアックス，ハルバードなどがあり，それぞれに長所，短所がある。

敵キャラクターには，ラミア・ノーブル（蛇女），ガーゴイル，リザードマン，スコーピオンマンなどがいる。

『上海II』など3作がサン電子から

アーケードに復帰して１年ほどになるサン電子だが，『上海』に続く新製品が続々登場の模様だ。

１作目は先月号でもタイトルだけ紹介した『**タフターフ**』だ。これはセガが販売元となっている。

●『タフターフ』プロローグ

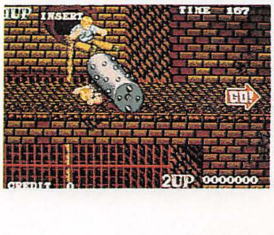
核廃絶(はいぜつ)は達成された。相乗してすべての近代兵器――ピストル，ミサイルをも消滅させた近未来は，つかのまの平和を享受(きょうじゅ)していた。しかしまだこの世から抹殺(まっさつ)できない武器が残存した。それは〝ヒューマン・ボディ〟肉体である。にわかに，筋肉を武器にした，血に飢(う)えたマッスルマン集団「RP」が組織され，愛と平和の街・コウナーン（余談：サン電子本社があるのは愛知県江南(こうなん)市）は無頼(ぶらい)の城域に変貌(へんぼう)した。連邦警察は女性情報員フローレンスをRPへ潜行(せんこう)させ，その動きを探らせた。だが，彼女は任務途中で消息を断ったのだった……。アレックとテリーよ，敵の洗礼をかわし，ファイナル・エネミー〝GOD〟に挑(いど)め！

――８方向レバーと３ボタンで操作を行なう。２人同時プレイ可。要するに『ダブルドラゴン』タイプのゲームだ。

ゲーム内容とは直接関係ないが，業者向けのこのゲームの宣伝文がおもしろいので以下に紹介しよう。

暴力を高インカム（売り上げ）に変えるタフターフ

「バトルゲームがウケる理由は，人間の原始の衝動(しょうどう)を合法的に解消できるからである。すべての暴力・アナーキーは，画面の中でだけ完結し，ソフトに



◀サン電子『タフターフ』。ダブルドラゴン・ゲーム

封じ込められ，決して現実には持ち込まれ得ない。そして武器が，レーザー・ガンや核ミサイルであるよりも，人間の〝肉体〟であるとき，プレイヤーの野性はパワフルにキャラクターへと乗り移る。そこではアクション映画のカタルシスをはるかに越えた〝感情のバイノーラル（立体化）〟が実現されるのだ。かくして〝サベッヂ・アミューズメント（野蛮な快楽）〟は，健全なゲームソフトとなって，ロケーションの稼ぎ頭となる」

2作目は『**ベイルート**』，横スクロールのコンバットものだ。

●ストーリー

西暦20××年。某世界大戦後，各地で恐れられていたテロリストたちが，大いなる野望のために結託し，米国大統領の娘を誘拐し，某国の「BAY ROUTE」と呼ばれる地域にある大使館を占拠した。

テロリストたちは莫大な要求を政府に突きつけてきた。対処に応じきれない政府にかわり，特殊部隊に所属する若き精鋭，Tom & Michaelが，人質救出の極秘任務を遂行することになった。

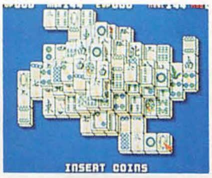
――8方向レバーと3ボタンで主人公を操り，ショット・ガン，グレネード，バーナー，貫通弾などの武器を使い，行く手を阻む，テロリストと戦い，テロリストの操るメカ（ステージ・ボス）を倒し，要塞化された大使館に捕われている人質を無事救出する。

ステージ1から順に舞台は，空港，市街地，工場内部，荒野，大使館，要塞，そして最後にもう1度大使館という具合に変化していく。全7面。うち，ステージ4のみ，主人公がエアーバイクに乗り，強制スクロールのシューティング面になる。

3作目は『**上海II**』。その名のとおり，あのヒット作『上海』の続編だ。基本的に前作とルールは変わっていないが，牌の積まれかたに複数種のバリエーションが入ったことが，大きな特徴。



▶サン電子『ベイルート』。横スクロールを基本とするコンバットもの



▶サン電子『上海II』。写真のように，前作にはなかった積みかたがでてくる

ナムコから『ワルキューレの冒険』『ボスコニアン』の続編他

ナムコから今月は4作。1作目は『**ロンパーズ**』，何か懐かしさを感じさせるコミカル・キャラクターものだ。これに関しては，今月号で紹介をしているので，そちらを参照のこと。

2作目は『**ブラスト・オフ**』，このタイトルで思いだされるのは，あの『ボスコニアン』のオープニング音声合成〝BLAST OFF！〟だ。そう，これは往年の名作『ボスコニアン』の続編だ。

といっても，じつのところゲーム内容的には，前作とは似ても似つかない作品となっている。縦画面の強制スクロール・シューティングもので，どちらかというと，『ギャラガ』等に近いぐらいだ。操作は8方向レバーとショット，武器チェンジの2ボタンによって行なう。チェンジ・ボタンを押していくと，ショット方向を4種類変えていくことができる。パワーアップの類は一切ない。1ラウンドは三つのエリアから成り，宇宙での戦闘から敵基地に突入し，ボスを倒して脱出すると1ラウンド・クリアとなる。途中，スパイシップを撃ち逃すと，「コンディション・レッド」となって，敵の攻撃が一時的に激しくなるといったフィーチャーがある。

3作目は『**ワルキューレの伝説**』，あのFCソフトのヒット作『ワルキューレの冒険』の続編が，アーケード版で登場することとなった。くわしい内容はまだわかっていないが，システムIIを採用しているので演出面は派手になりそうだ。MSXの『ワルキューレの冒険2』との関係も不明。

4作目は『**ダートフォックス**』。これは同社『ファイナルラップ』に続く，通信機能搭載のドライブ・ゲーム。だが，大型筐体ものではなく，小さな筐体でプレイするというもの。

その他の新作情報

この他では，まずSNKから2作。1作目は『**メカナイズドアタック**』。これはタイトーの『オペレーションウルフ』のような，大型ガン・シューティングもの。2作目は『**原始島**』。これはオーソドックスなスクロール・シューティングもの。複葉機を操縦して，島の恐竜などを相手に戦うという内容。

テクモからは『**テクモカップ**』。これは，同社『ワールドカップ』の続編。

コナミからは『**急降下爆撃隊**』。内容は資料が未着のため不明。

ナスコからは，同社『クラウンズゴルフ』の続編『**スーパークラウンズゴルフ**』が，すでに発売となっている。

セガからは，同社『アウトラン』の続編である『**ターボアウトラン**』が発売となっている。これに関しては，今月号で紹介をしているので，そちらを参照のこと。

AOU'89アミューズメント・エキスポ出展(予定)作品一覧

会　社	タイトル	カプコン	ドカベン	ナムコ	ウイニングラン
タイトー	ラスタンサーガII	データイースト	ファイティングファンタジー	SNK	メカナイズド アタック
	ファイティングホーク		タイムマシン(ピンボール)		原始島
	エンフォース	サン電子	タフターフ		怒III
セガ	ターボアウトラン		ベイルート	テクモ	テクモカップ
	レッスルウォー		上海II		忍者龍剣伝
アイレム	レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ	ナムコ	ブラスト・オフ	コナミ	急降下爆撃隊
カプコン	天地を喰らう		ワルキューレの伝説	ジャレコ	破兆
	ウィロー		ダートフォックス		天聖龍



舞台をアメリカに移し，あの「アウトラン」が再び！

ターボアウトラン

©セガ・エンタープライゼス

Written by 見城こうじ

誰もが待望していた『アウトラン』の続編が，ついに我々の前に姿を見せた。その名も『ターボアウトラン』。

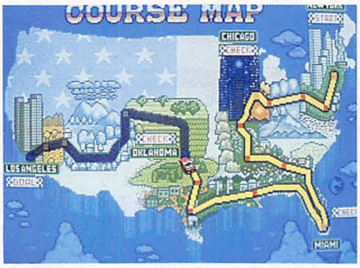
それまでのドライブ・ゲームの常識をくつがえす，さまざまのシャレた演出で，世界中をわかせた前作だが，今回の作品も新たにたくさんのユニークなアイデアを見ることができる。

舞台はアメリカ！大陸横断カーレース！

今回は，アメリカが舞台だ。ニューヨークをスタート地点に，フロリダなどを経て，ゴールはロサンゼルス。東海岸から西海岸へ，真にアメリカ大陸横断レースだ。

スタートからゴールまでは，四つの区間にわけられている。そして，一つの区間は四つのステージから成っているので，全16ステージということになる。

摩天楼，海岸沿，砂漠，雪道など，つぎからつぎへと目まぐるしく変化する背景に，「うーん，ぜいたくな観光旅行をさせてもらったぜ」と思わせてくれるところは，「アウトラン・シリーズ(？)」の伝統ともいえる楽しさだ。



▲コースマップ。全16ステージ・クリアをめざせ！

マニュアル操作？オートマ車？キミはどちらを選ぶ？

ゲーム・スタート時に，プレイヤーはまず自分の運転する車をマニュアルカー（ロー，ハイを使用する）にするか，オートマチック・カーにするかを選ぶことができる。

ゲームの進めかたは，前作の『アウトラン』と大よそ同様だ。各ステージの終わりにあるチェック・ポイントを制限時間内にクリアすれば，つぎのステージへと進むことができる。ただし，今回の『ターボアウトラン』のタイトルはダテではない。ギアの部分に「ターボ・チャージャー・ボタン」がついており，これにより，爆発的な加速を得ることができる。直線コースでうまく使おう。

チューンナップ・アイテムでパワーアップだ！

前作にはなかった大きな特徴として，なんとこの『ターボアウトラン』には，「チューンナップ・アイテム」が登場するのだ。

これは，プレイヤーが4ステージ，



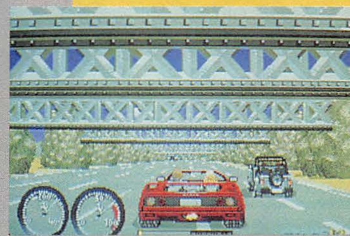
◀『ターボアウトラン』筐体写真。ムービングしないかわりにスーパーウーハーによる「サウンドショック・システム」が搭載されている



▲スタート地点はニューヨーク。めざすはロサンゼルス，アメリカ横断だ！



◀ステージ9。青い海，輝く太陽，ここは常夏のリゾート地，マイアミ！



▶ステージ13。ついにオクラホマに到達！最強チューンナップでレースも佳境に！



▲3種類のアイテムから一つだけ選ぼう。車の性能がグーンとUPだ！



▲1区間を終えるとパーツ・セレクト・ショップが出現。オオッ！左上に見えるバンドこそは…

つまり1区間を走破するごとにパーツ・ショップで得ることができるというものだ。アイテムには，大容量ターボ・チャージャー，ハイグリップ・タイヤ，800馬力エンジンの3種類があり，この中から好きなものを一つ選ぶことができる。このようにして，1区間終了ごとに一つずつチューンナップしていき，最終的に第4区間スタート時には，3種のアイテムを搭載したスーパーカーとなっているというわけだ。

イベント性あふれる演出の数々！アクシデントに打ち勝ち，ゴールを目指せ！

主人公の車には，やはり前作同様，美しい（かどうか知らないが）女性が同乗している。各区間のレースには，主人公のライバルとしてグレーのオープン・カーが登場し，レースで主人公が負けてしまうと，女性が自車を降りてライバル車に乗り換えてしまうという，何とも情けないことになってしまうのだ。

また，レース中に突然パトカーが現れて，取り締まりを行なったりもする。これは減速するか，もしくはターボ・チャージャーで振り切るか，うまく対処しなくてはならない。



▲ゲッ！パトカーが追ってきたぁ！減速するか，ターボで振り切るか…

「サウンドショック・システム」とは？

この『ターボアウトラン』は，体感シリーズには数えないようだ。新型の専用筐体（きょうたい）にはムービング機能はないのだ。だが,「サウンドショック・システム」と呼ばれる新システムが，かわりに加えられている。これにより，エンジン音などの効果音やミュージックなどがよりリアルに表現されると共に全身にショックが与えられる。いわゆるボディ・ソニックというやつだ。



◀ステージ1。さあターボをどう使いこなす？



▶ステージ4。第1区間クリアまであとわずか。ライバルに負けるな！

▼ステージ5，シカゴ。いよいよチューンナップ後の初走行というわけだ





石板を倒してモンスター退治！
愛しのルミナを救いだせ！

ロンパーズ

©ナムコ　Written by 見城こうじ

ナムコから久々に登場のキャラクター・ゲーム『ロンパーズ』。もうゲーム・センターで見たという人も多いはず。

主人公のチャップが，敵に連れ去られたルミナちゃんを救うため，冒険の旅にでるという物語だ。さあ，キミはルミナちゃんを助けだすことができるかな？

あそびかた

●操作方法

4方向レバーと1ボタンで，主人公チャップを操作しよう。石板の前に立ってボタンを押すと，石板を押し倒すことができる。石板を倒すことによって，敵のモンスターをつぶしてやっつけることができるぞ。

●ゲーム目的

制限時間内に迷路上に散らばる鍵(かぎ)を全部集めるとラウンド・クリア。残りタイムは，ボーナスとなる。タイマーが0になっても鍵が集められないと，永久パターン防止キャラの「使い魔(つかいま)」が登場し，迷路の壁を無視してプレイヤーに迫(せま)ってくるので，急いでクリアしよう。

石板の特徴を理解しよう

石板は，以下の3種類があるよ。

①**ノーマル石板**：普通の石板。

②**横長石板**：横に長い石板。ノーマル石板の2枚分の長さのものと，3枚分の長さのものとがある。敵をまとめてつぶすのに適している。

③**将棋倒し石板**：紫色で，他の石板より背が高い。倒すと，隣り合っている石板も将棋倒しになって倒れる。

アイテムについて

アイテムには，特殊アイテムと得点アイテムがある。これらは，石板を倒したときに出現する。特殊アイテムは，以下の3種類。

①**地震アイテム**：取ると地震が起こり，モンスターが動けなくなり，15秒間の無敵となる。

②**Uターン・アイテム**：1度出現させると30秒間そこに残り，モンスターがその上に来ると180度ターンしてもどってしまう。

③**スピードアップ・アイテム**：取ると20秒間チャップのスピードがアップ。

その他いろいろ

●10ラウンド・クリアごとにすっごくかわいい「ロンパーズ・ショー（パックマン・ショーのようなアニメ）」が見れるぞ。

●コンティニューすると，もともと3人のストックが，4人からスタートする親切設計だ。

●チャップは，石板を倒すたびにいろいろなセリフをしゃべるよ（「こんにゃろー」「あ～らよっと」「ラ～リホー」etc…）。

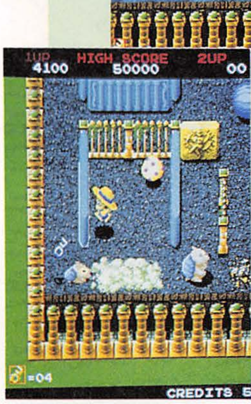
●このゲームの全ラウンド数は，ナムコゲームの伝統（？）に従い，その数は過去のいかなるナムコゲームの全面数ともダブっていない（だから何だっつーの？）。



▶石板を倒して敵をやっつけよう。逆につぶされないように注意しようね



▶自分の周りをすべて石板で囲んで「個室チャップ」だよーん。敵も石板を倒すことができるので別に安全地帯ではない



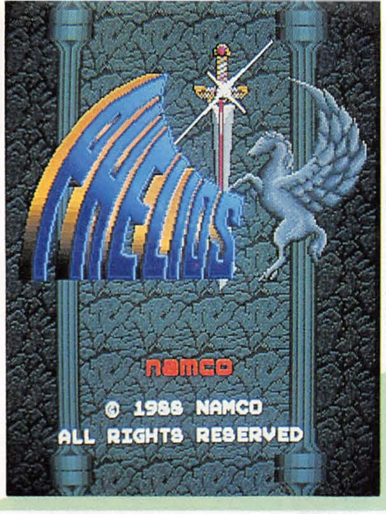
◀迷路上に浮いている鍵を全部集めるとラウンド・クリアだ。1度倒した石板は一定時間で自動的に復活する



◀火を吹いているのはケララ。射程が長いので気をつけよう。まだ卵の状態の敵には触れても平気だぞ



◀タイムアウトと共にやってくる「使い魔」。かわいらしいけどいやなヤツ



邪獣デュポンの野望を打ち砕け！

銀河伝説

フェリオス

©ナムコ　Written by 見城こうじ

『ドラゴンスピリット』以来，久々のナムコ，縦スクロール・シューティング『フェリオス』。発売されて，すでに1か月ほどがたち，ゲームファンの人気はまずまずのよう。その秘密はやっぱり美少女キャラのアルテミスにあるんだろうなぁ。

――またナムコの歴史に1人の愛らしいヒロインが加わったようだ。もう厳しい冬も終わる。アルテミスの季節がやってくる。

物語

遠い昔のこと…。

ギリシャ神話の怪物たちがまだ地上を徘徊していた頃…。

王国のひとり娘が，邪獣「デュポン」に連れ去られてしまった。

若く勇敢な騎士「アポロン」は、アルテミスを救うべく，天馬ペガサスに乗り，戦いの旅にでた…。



▲邪獣デュポンに戦いを挑むアポロンの勇姿



◀アルテミスは魔物たちの呪いを受け、デュポンの神殿へ…。メデューサはアルテミスを石に変えてしまった



▲ゲーム画面。同社『ドラゴンスピリット』の流れをくむシューティングものだ

▶『フェリオス』の遊びかた◀

ゲーム・スタート前に難易度を選ぼう

『フェリオス』ではスタート時にゲームの難易度を選ぶことができる。HARDとEASYの2種類がある。

ゲームは，ハードがメインとなっており，こちらは全7面，ゲームの全行程が盛り込まれている。

イージーは，初心者向けに少しだけ難易度が落とされており，敵の弾速などが遅い。そのかわり，ゲームは「ダイジェスト版」になっていて，1～4面をクリアすると，一気に7面の最後に飛び，最終ボス（？）と戦うことになる。

後半の面がカットされた，ダイジェスト・モードのあるゲームというのは，ちょっと珍しい。



▲スタート前にランクを選ぼう

操作方法はいたってシンプルだ

操作は，8方向レバーと1ボタンで行なう。ボタンは，普通にたたくと通常弾がでるが，押し続けると画面下のゲージにエネルギーがたまっていき，離したところで強力な弾を撃つことができる。『R-TYPE』と同じだね。



▲ボタンを押し続けると強力な弾が撃てるぞ

ドラゴンスピリットを継承するライフ＋ストック制

プレイヤーは，ライフ＋ストック制。スタート時の持ちライフは2，敵の体当たりや弾を受けるたびにライフが減り，0になると1ミスになり，ストックを失う。ストックが0になるとゲーム・オーバー。ただし，岩の壁に当たると，ライフ数に関係なく，1発でミスになるので注意。

また，アポロンの乗っている天馬の部分は，当たり判定がないということも覚えておこう。

親切設計のコンティニューがうれしい

志なかばにしてゲーム・オーバーとなった人には，コンティニューがある。このゲームの継続には大きな親切設計があり，1回目の継続で，ライフのキャパシティ（ライフの上限）が2から3にあがる。2回続けると，3から4にあがる（それ以上は増えない）。これはかなり楽になるぞ。

▶金のフクロウを狙え！ パワーアップ・アイテムだ！◀

スピード・アップ

1個取るごとにアポロンの移動速度があがる。

ライフ

アポロンのライフが1増える。満たんの場合は，それ以上増えない。

オプション

分身がつき，アポロンと同じ攻撃をしてくれる（最高三つまでつく）。『グラディウス』だ。



ビーム

ボタンを押したままで連射可能な，強力なビームが撃てる。定められた数を撃ちつくすと切れる。



アクロス

ボタンを押している間，アポロンの左右にブーメラン状の反射弾（はんしゃだん）が撃てる。定められた数を撃ちつくすと切れる。

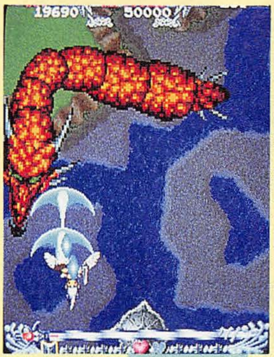


ホーミング

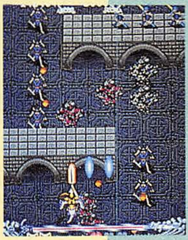
ボタンを押している間，強力な誘導弾（ゆうどうだん）が撃てる。定められた数を撃ちつくすと切れる。



▶アルテミスを救いだせ！ アポロンの戦いが今はじまる！◀



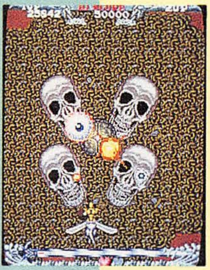
◀「ラドーンの急所は頭よ。がんばってアポロン」ここは直前にビームが手に入るし，何ということもない



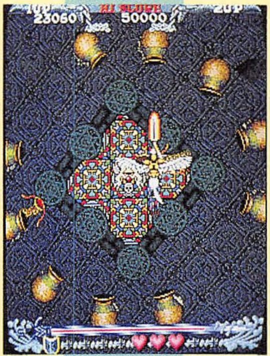
◀このゲームの気合い弾は非常に強い。意識してドンドン使っていけばすごく楽だ



▶高速（というほどでもないが）スクロール面。後方から攻めてくる騎士をどうかわすかがポイント。誘導して左右の壁にたたきつけてしまってもよい。自滅に要注意



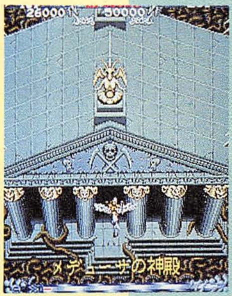
▶急降下中のアポロン。デス・スケルがガイコツの目（スケルトン・アイ）を撃ってくる。ここは連射の苦手な人にはつらい



▲システムIIの回転機能を生かした，ちょっとユニークな攻撃。まわりを囲むつぼの中から敵が飛びだしてくる



◀ヒマイラは左右交互に配置されているので，出現と同時にたたいていくようにしよう



◀メデューサの神殿へ。とにかくメッセージ文の多いゲームだ（しかし敵との戦闘中にでるときもあるけど，読んでられないよ，そんなの！）



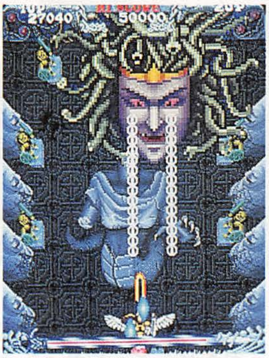
▶地下洞窟内。ここは横スクロールもする。道幅が狭いので岩の壁に気をつけて



▶このゴメスは堅（かた）いし，撃ってくる弾の数も多い。イージー・クリアの山場の一つ。オプションを持っている場合は，縦に並べてすべての弾を効率よく当てよう

▶最強にして最悪のボスキャラの面々！◀

メデューサ



1面のボス。首の部分が離脱して，目からレーザーを放ってくる。こいつを倒すと，アトラクト・デモで石にされていたアルテミスが元の姿にもどる。

グライアイ



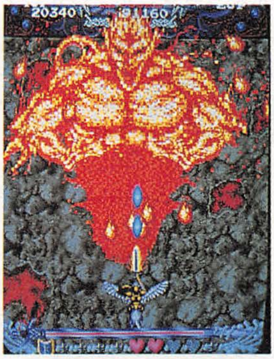
2面のボス。弱点は後方の水晶球。老婆の首を撃っていてもキリがない。無理に気合い弾をためなくても，通常弾でも楽に倒せる。

セイレン



3面のボス。はじめは美しい姿をしているが，すぐにその正体を現して攻撃してくる。羽と炎による2とおりの攻撃を交互にくり返す。

アンタイオス



4面のボス。両腕の部分が画面上部から交差しながら襲ってくる。本体に攻撃を与えると，莫大な量の弾を画面いっぱいに撃ち返してくる。
P.S.このゲームのボスは死角だらけです。自分で捜してみてね。

▶もう心ごと、止まらない！ アルテミス・グラフィック集◀

それにしても，アルテミスのでてくるデモに対するナムコの，この力の入れかたは何なんだ？『スーパーリアル麻雀PIII』かっつーの？ひと昔前なら，これらのアニメーションに使っている容量分で何作かゲームが作れているぞ。



▲アルテミスの頬を涙が伝う。それにしてもこの娘，じつによく泣く。エンディングまでに何回泣いているか，数えてみるとよい



◀ここのデモは，アルテミスの顔をなめるように横スクロールする。ほら，また泣いている



▲「もっと泣きわめけ!アポロンをおびき寄せるのだ」結局どっちにしてもいじめるんじゃないですか。デュポンのオッサンも好きなんだから



▶「きゃ――っ！」見せしめのため，火あぶりにされるアルテミス。燃えろ，いい女（大ボケ）



◀じつはこの主人公のアポロン，最後までシルエットだけで，顔がでてこない。ヒーローの立場はどーなってるんだ？主役は誰だ？アルテミスだ！ちがうっつー…ちがわないな…



プロヴィデンス

システムサコム

■対応機種：PC-8801SRシリーズ
■価　　格：7,800円

Written by 佐久間亮介

みなさん，こんにちは。今月はシステムサコム社のアクションRPG『プロヴィデンス』を紹介いたしましょう。システムサコムのRPGといえば代表作品に『メルヘンヴェール・シリーズ』があげられます。この『プロヴィデンス』も，メルヘンヴェール・シリーズと同じアクションRPGですが，メルヘンヴェールの頃のシステムサコムと今のシステムサコムのRPGに対する考えかたが，どうちがってきているのか？　また，どう発展させてきたかをみなさんといっしょに見ていきましょう。

プロローグ

四つの国から形成されているある島があった。人々は平和な日々を過ごしていた。

あるとき，彼方から飛来してきた青い玉があった。この青い玉には魔力が備わっており，それを手にした者は強い力を得ることができるということであった。

この青い玉は長年人に知られることもなく時が経過していった。時を経るごとにその青い玉は，自らの魔力を高めていった。

そして，さらに数年の月日が，過ぎ去った。魔力を高めた青い玉を拾った女がいた。まるで偶然のでき事のように，あるいは運命であるように。

彼女はこの力を利用して世界を我が物にしようとたくらみ，魔人と化してしまった。その後，この島は魔物が棲みつく島となってしまった。

こんな島に勇敢に立ちあがる１人の若者がいた。

このRPGには街がない!?

『プロヴィデンス』は，一般にみなさんが口にするアクションRPGです。このジャンルはゲーム中，終始緊張の連続でプレイヤーが本当の冒険をしているかのような気持ちにしてくれます。

ゲームをスタートさせると，自分は城の前のようなところにいます。そこに入ると画面は一転して，城の中へ。おじいさんがいるので話をしてみると「鏡がなければ，ここには入れないよ」と言われてしまいます。今やコンピュータRPGの常識となっている〝主人公のスタート地点は街の中，または街の近くである〟というものが通用しないのです。しかし，もっとプレイヤーにショックをあたえることがあります。

それは，このゲームには街が一つもないのです。今までのRPGとは，完全にちがうのがこの点です。

コンピュータRPGでは，主人公が経験値を積みレベルをあげたり，稼いだお金で武器やアイテムを購入してさらに強い敵に立ち向かう，というのが一般化していますよネ。

ところが，『プロヴィデンス』では，町をなくしたことによりアイテムを購入することが不可能となりました（実は，経験値やお金というパラメータはこのゲームに存在しません）。アイテム

武器とアイテムがすべてだ！

武　具

短　剣



最初に手に入れられる武器。１番弱いけど，ないよりはマシ。

長　剣



短剣よりは役に立つが，しょせん普通の剣。あまり期待しないほうがいいよ。

ハイパーソード



長剣よりも強く，とっても役に立つ剣。展開がかなり楽になるハズ。

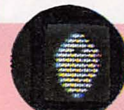
防　具

木の盾



１番弱いもの。セイントでいえば雑兵のような立場。

ライフシールド



やや，防御力のある盾。セイントでは，ブロンズセイントくらい（今はブロンズが１番強いといううわさもある…）。

ローブ



短剣と同じ場所で手に入れることができる。裸よりはマシじゃないかな!?

レザーアーマー



革でできているから，ローブよりは頼りになる。しかし，鉄の鎧にはさすがに劣ってしまう。

はダンジョンで拾ったり，人と話したりして入手するのです。

これによって今までのRPGにはなかった危険がでてきました。ダンジョンを回る順番をまちがってしまうと死につながってしまうということです。順番をまちがっていなくても，特定の人物からもらうはずのアイテムをもらっていなかったりしても苦労するなどということになってしまいます。

街がなくなってでてきた問題はアイテムの入手だけではありません。体力の回復や情報入手の方法にもちがったシステムが採用されています。

体力の回復は地上のあちこちにある建造物のようなものや洞穴などに入ると回復します（文章で書くと，なにがなんだかわかりませんネェ)。また，体力の上限もゲーム・スタート時からMAXとなっており，ゲームの途中で上限が増えるということはありません。すなわち，経験値やレベルアップというものがこのゲームにはありません（このことについては後で説明します)。

情報の収集についても，地上やダンジョン中の特定の場所にいる人物との会話によって行ないます。会話によっては「このアイテムを，どこどこへ持って行ってくれ」などというものもありますし，あるフラグを立てておけばアイテムがもらえたりします。人物との会話はこのゲームでの一つのカギとなっていますよ。

経験値なし！ レベルアップなし！

先に，ちょこっと触れたように，このゲームには，経験値が存在しません。といってトレーニングなどでのスキルアップもないため，主人公の成長（レベルアップ）というものが一切ないのです。

主人公が強くなる唯一の方法は武器やアイテムを捜しだし，つぎつぎと装備を整えていくことです。それも謎解きをしながら捜し当てて取得するのです。ですから，アクションRPGというより謎解きをメインにした〝フィールド型アクション・ゲーム〟と呼んだほうが適切かもしれません。

コンピュータRPGでは，経験値を積み主人公を成長させることが一つの楽しみではありますが，無意味な経験値稼ぎを強いられたり，レベルアップに専念しすぎたあまり，主人公が強くなりすぎてせっかく用意された謎が意味をなさなくなってしまった例もありますよネ。

この『プロヴィデンス』では，こうした不条理を一切排除し，謎解きとアクションによってスピーディなゲーム進行を楽しめるように配慮されているのです。

四つの国の広大な地上と複雑なダンジョン

プレイヤーが舞台とするフィールドも，かなり広大なものとなっています。しかもすべての場所にそれぞれの意味があり，無意味な場所を作ってプレイヤーを悩ませるようなことは一切ありません。よけいなことは考えずに目的に向かって一直線にプレイすることができるようになっています。

しかし，ダンジョン内では画面数は少ないものの複雑にからみあっており，プレイヤーを悩ませはしますけどね。

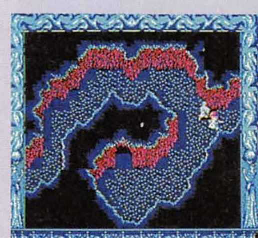
ただ，このダンジョンの場所に関する情報が，あまりにも少なすぎるという欠点があります。アイテムのありかなどは，会話中でだいたい予想はつくのですが，ダンジョンの場所だけは自分で歩きまわって調べなければなりません。もう少し場所についての情報を会話中に入れてくれれば，もっとすんなりとゲームを進めていくことができるのではないかと思います。バランスの良くとれているゲームだけに少々不満が残ります。

システムサコムのチャレンジ精神に期待！

今までのRPGとはまったくといっていいほど正反対のゲームとなっている『プロヴィデンス』。常に新しいゲームを作り続けているシステムサコムならではのゲームなのではないでしょうか。AVGの新しい方向性を示したノヴェル

プリファミア国

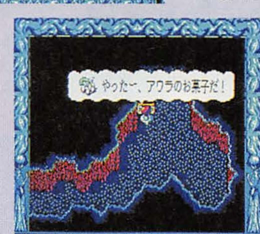
この国では，まず自分の装備をととのえることを第1目的としよう。無理に戦わないで，うまく敵をかわしながらダンジョンを歩き回ってくれ。人との会話も大切だゾ！



◀敵が向かってくるが，鎧を手に入れるまでは相手にしないほうがいい。逃げまわるのが1番安全だぁぁぁ！



◀ゲーム・スタート地点。武器もアイテムも一切なし！武器だけでも，早く手に入れよう!!



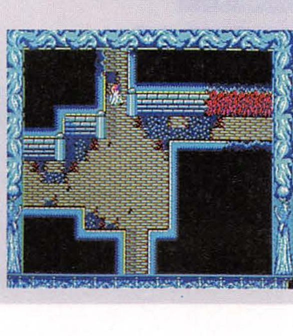
▶アイテムを入手。いったいこのアイテムが，どういう役目をするんだろう？



▶武器を入手したら，いざダンジョンへ！まずはこのダンジョンに来るのが1番いい



▲この中に入ると自分の体力がMAXまで回復する。死にそうになったら，すぐに入ろう



◀内部は舗装されている。どうやら人工的に作られたところのようだ

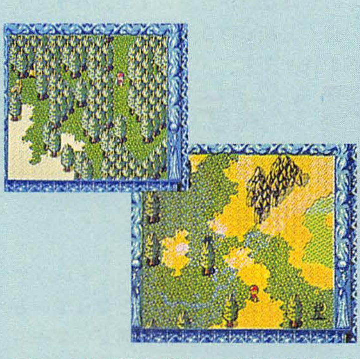
ウェア・シリーズ。グラフィック中心のAVGから文字中心のAVGへと変えたこのシリーズも，多くのファンを持っています。『プロヴィデンス』も，新しいRPGの方向性を示しているのではないでしょうか。

レベルアップ制度とお金というパラメータの廃止，余分(よぶん)なパラメータを一切なくしてプレイヤーにさらにプレイしやすくしたりと新しいRPGへのシステムサコムの挑戦(チャレンジ)精神がさまざまなところでうかがうことのできるソフトです。

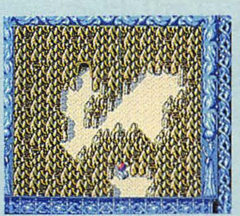
P.S.　富士通の新機種，FM-TOWNS用『EVOLUTION』も期待してますよ！

ジュネリア国

ジュネリア国へ来てからが，本当の意味でのゲーム・スタートだろう。プレイヤーが行くべきところは，ジュネリア城や砂漠にある宇宙船，そして写真のダンジョンと数多い。しっかりとダンジョン内は回っていこう。



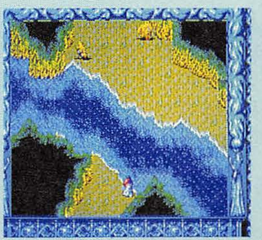
▲ジュネリア国はプリフィミア国と比べると木々が多い。移動するのも困難な場所もあるんだ



◀2番目くらいに来るであろうダンジョン。遠回りをして来なきゃいけないらしい



▶前のダンジョンとくらべると，まったくちがった雰囲気をだしたところ。ダンジョンごとに雰囲気がちがっているのがとてもいいネ



◀大河に前方をふさがれてこれ以上進むことができなくなってしまった



▶内部が人工的ではないから，道が複雑にからみあっている。マッピングをするとおもしろいかもしれないネ

ヨファネス国

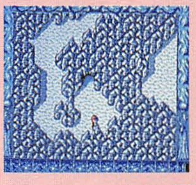
今までの二つの国とくらべると地上のマップが複雑な構成となっている。しかも，風景が似たようなものばかりなのでおぼえるのも大変なハズ。マップを作ってじっくりと，取り組もう。



◀ヨファネス国とジュネリア国との境界。氷の国がヨファネス国だよ。さむそうだなぁ～



▶ゲゲッ！海まで氷ついている。北極みたいなところに来てしまった！



◀ダンジョンへの入口をやっとの思いで発見。それにしても，地上の複雑さは今までとはくらべものにならない



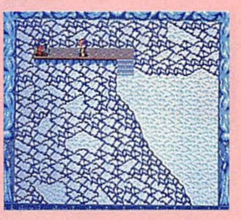
▶ダンジョン内の壁も完全に氷壁となってしまっている。氷の世界とはまさにこのことを言うんだろうな



◀こんな世界にも，人はいたんだネ。エスキモーである(?)。彼はボクに何かをくれと言ってきた



◀氷の宮殿と呼ぶにふさわしいヨファネス城。いったいこの城の中には何が…



▶各国には，このような港があり，パスがあれば他の港へ行くことができるようになるんだ

ファディアル国

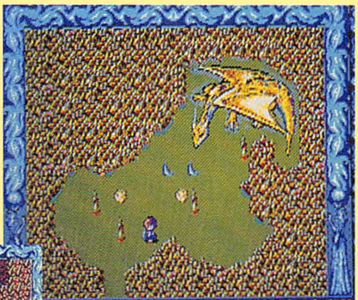
いよいよ最後の国。しかし，ここで終わるとはかぎらないぞ。まだまだ先があるつもりで気合いを入れてプレイしてくれ！



◀火山活動が活発になってきているようだ。これも青い玉の魔力のためだろうか？







▲ここはノーコメント。自分の力でこの画面を見てくれたまえ！

バーニングポイント

エニックス

対応機種：PC-8801SRシリーズ
価　格：8,600円



Written by ロッキー引本

刑事物や探偵物はAVG（アドベンチャー・ゲーム）の題材として特に多いものだ（そのつぎが，SFを含めた冒険物かな？）。その中で，このエニックスの『バーニングポイント』は，本当に，主人公である探偵という職業になりきることのできるゲームだろう。そのゲームにエニックスは，新たなジャンル名を付けている。「パーセプション・タイプ・ミステリー・ゲーム（感知型）」がそれだ。

ディスク１枚分，めいいっぱい使用のPCMデータもスゴイ！

このゲームは，これからのAVGのひとつの姿かもしれない。さて？　どんなゲームかをジックリ紹介しよう。

僕の名前は，マイク・スティール

ボクの名前は，マイク・スティール。ライセンスを取ったばかりの探偵だ。

オフィスのドアに「スティール探偵事務所」と書いた表札をつけてから3日がすぎた。依頼に訪れる客はなく，机の電話も鳴らない。まぁ！　しかたがない。ボクは，まだ「駆け出し」なのだから……。

しかし，「駆け出し」のボクのところへもはじめての依頼人が訪れた。上流家庭出身のフィストバーグ夫妻だ。この夫妻の依頼は，行方不明になった孫娘であるヘレンを捜してほしいというものだった。しかし，ヘレンは，ただの行方不明ではないのだ。

ヘレンがいなくなった状況にかなり謎があるのだ。彼女は夫と共にあるホテルに宿泊した。しかし，真夜中にそのホテルで火災が起き，夫は助かったのだがヘレンだけは逃げ遅れてしまったのだ。鎮火後，ホテルの焼け跡からはヘレンの死体は発見されず，生存者のなかにも彼女の姿はなかった。文字どおり彼女は消えてしまったのだ。

この不可解で非現実的な事件を調査していくボクは，やがて巨大な陰謀の渦に巻き込まれ，ボク自身の命を狙われるはめになる。さまざまな思惑が交錯する人間模様のなか，この事件の発火点（BURNING POINT）となった真実を解き明かそうとするために，ボクはわずかばかりの勇気を最大限にふるいたたせなければならなかった。

★

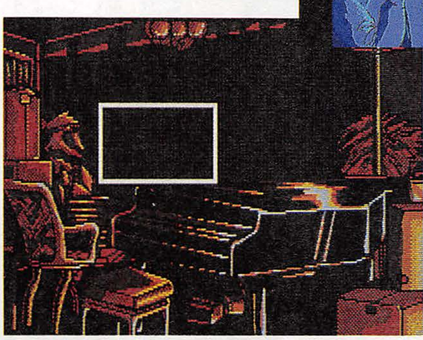
このような感じで，このゲームはスタートする。実は，ここで紹介した部分は，このゲームの中のプロローグ・駆け出しの探偵と第一章・死の蒸発の内容を文章にしてみたもの。

それにしても，このゲームのストーリー内容は，あとになればなるほど話が拡大されていき，過去，現在の人間模様がどんどん浮きだしてくる……。

★画面構成じゃな〜い!!



▲このマンガ風のふきだしを見てくれ。この中にコマンドの選択肢があるだろう。人物とそのメッセージが一体化しているからとてもわかりやすいよネ



◀このモードが，証拠品を捜したりするモード。大古のゲーム，『惑星メフィウス』みたいに苦労しないから，このゲームは，ラクチンさ

PT（パーセプション・タイプ）ミステリー・ゲームって何!?

Perception（パーセプション）とは，知覚っていう意味。そして，知覚とは視力・聴力・頭脳などによって物事を見分け，とらえる働き。すなわち，このゲームは，見たり，聴いたりしながら解いていくゲームなのネ！　でも，ヨーク（飲むやつじゃない！）考えると今までのゲームにも当てはまっちゃう。だって，大昔（？）から，「見る」「聞く」なんてコマンドはあったからネ。だけど実は，大きなちがいがあるんだナ，これが！

今までのAVGは，「見る」「聞く」などのコマンドによって，ゲームの中の主人公を自分の分身として，冒険したり，事件を推理させていたのだ。これでは，ゲーム中，本当に自分が冒険しているとは言えなかった。しかし，『バーニングポイント』では，その「自分が冒険，推理している」という今までなかったのをうまくやっているのだ。

そう，自分の分身が推理していると感じさせず，自分が主人公になれるのサ。

その自分自身が推理していると感じるものとして，まず，視覚がある。このゲームでは，今までのAVGとちがい，その場，その場で，「見る」「調べる」などのコマンドを使うことがなく，自分でグラフィックを見て推理する。たとえば，証拠品(しょうこひん)を捜すためにある場所にきて，画面がキラッ！キラッ！っと1か所だけ光っている。だれでもそこに何かあると思うでしょう？ そして，そういう場所では四角のカーソルがでてきて，その部屋の中などを捜したりするのだ。

まぁ，カンタンに言えば，その場の情景(じょうけい)が，まずテキストでは表示されず，グラフィックのみで表示される。それゆえに自分自身の視覚を頼(たよ)りにしなければならなくなるのだネ。

つぎは聴覚。こちらは，ナカナカのもの。自分や他人の歩く足音や電話，風の音，海の音などの効果音をいろいろと聞かせてくれる。そして，サウンドボードⅡを使用するとその音がリアル!!リアル!!なんてったって，PCMデータにディスク1枚を使用しているからネ。

とにかく，この聴覚も，ゲームクリアに絶対不可欠(ぜったいふかけつ)なものなのだ。

ってな訳で，み～んな!! 目と耳に磨(みが)きをかけてプレイしてちょうだい！

人と人の会話は，マンガみたいなふきだしでネ！

このゲーム，まだまだおもしろいシステムを用いている。シネマウェアの，『キングオブシカゴ』を知ってるかい？ そのゲームでは，人と人の会話が，マンガのような〝ふきだし〟で表示されるんだ。もちろん，心の中で考えているという表現もしっかりマンガ風になってる。

なーんて，長い前ふりを使ったわけを，頭の回転の速い読者は，おわかりだろう。そう，この『バーニングポイント』でも，そのシステムとほぼ同じものが使用されている。

それに，このシステムでは，会話文だけでなく，コマンドもそのふきだしの中につめこみ，自分がこのあとどうしようかと考えているように見せる，なーんてこともしているゾ（そのときは，自分（マイク）のグラフィックが，「考える人」のポーズをしちゃったりする）。

それにしても，このシステムは見やすいし，やりやすい，わかりやすいと三拍子そろっていて，ボクは良いと思ったネ。

ちなみに，シネマウェアの『キングオブシカゴ』，日本語版，X68000用がボーステックから発売されているヨ。

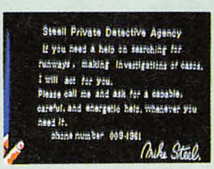
電話をかけるじゃな～い!!

このゲームほど，電話をひんぱんに使うゲームはないんじゃないかナ？だって，ゲーム中にボクが知った電話番

プロローグ 駆け出しの探偵



▲このゲームの主人公，マイク・スティールだ。年令は26才。駆け出しの探偵だが，この先，大物になる（かもしれない）！



◀これは，自分の探偵事務所の広告だ。探偵といえど，立派な商売！ マイク・スティール探偵事務所を世の中に広めなくちゃネ

▼事務所の広告を置いてもらうようにたのみに来たのが，ここ。昔っから知ってるデイビスの店だ。まったく，この人達の個性の強さと言ったら……！







▶デイビスの店のつぎは，ここだ。ボクの事務所の1階にある，「ドラッグストア」。ここの主人，口では，ガンコだけれどとってもやさしいゾ。必要な物があったらここへ来るといい!!

第一章 死の蒸発



◀本文でもふれたが，この女性が行方不明のヘレンさんだ。フィストバーグ夫妻は，死体でもいいから捜してくれと言う。本当にかわいがってたんだろうネ



▶とにかく，探偵の良し悪しは，正確な情報をどれだけ多く持っているかできまるハズだ。そのために，この市立図書館へやって来た





◀チャンピオンホテルの火災にたずさわった刑事をたずねてみた。彼の名はラゼンチール。とにかく協力的なので彼にいろいろと聞いてみよう



▶彼は，ヘレンの夫のルドルフ・フォリー。なんだか，彼のようすが変なんだよナー!? それにしても，こうゆう，おシャレな家に住んでみたいなぁ……

号の数，約30か所。

でも，『バーニングポイント』では，本当にゲームの進行に電話が必要なんだ。まぁ，もともと探偵物のAVGということで，電話が必需品になるのはあたり前なんだけどネ……。はっきり言って，行きづまったら電話をどこかにかけろってぐらいに使うもんね。

ゲーム中行きづまったら，レスキューAVG&RPGにおハガキを書く前にいろいろな場所へお電話しませう!!

むずかしくはないが手ごたえアリ！

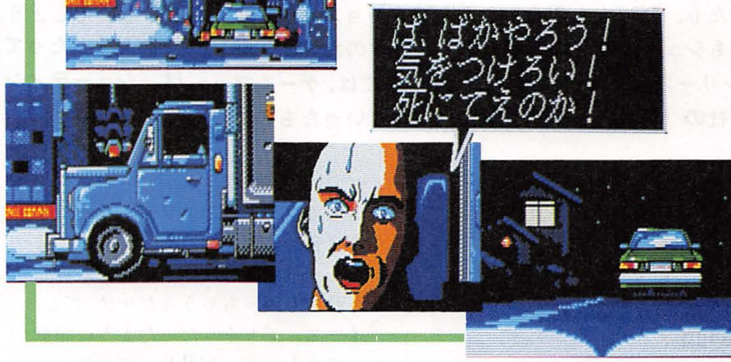
今回,このゲームをプレイしてみて，むずかしくもないのだが，プレイ時間がけっこうかかってしまい手ごたえを感じた。でも実際のところ,『ジーザス』『アンジェラス』の流れをくんでおり，誰でも解けるゲームになっている。

とにかく，このゲーム，やってみる価値はあり！あり！　システムだけでなく，シナリオも良いしサ!!

後半は，どんでん返しの応酬！カーチェイスまであるゾ



あるあやしい人物を追いかけてのカーチェイス。それが誰なのかは，読者のみんなの楽しみをうばわないために書くのはよそう！





▶ここは，死体公示所だ。ヘレンとおもわれる死体の復元を行なっているのだが，なにやらコカインらしき薬物反応がでたらしいゾ。コイツは有力な手がかりになるナ



▶チャンピオンホテル火災現場だ。それにしても，ヘレンになにが起こったのだろうか？　はたして，この火災には関係しているのだろうか!?



▶電話が，このゲームでは重大な役割を持っている。でも，実際の探偵の仕事なんて，ボクがゲーム中にかけた電話の数なんて問題じゃないくらいかけるんだろうネェ



◀現代に生きる探偵は，やっぱりパソコンぐらい使えなくちゃネ。このパソコンは，オレンジっていうんだけど，主にデータベースの役割をする。キミが調べてきたことがすべてインプットされてるヨ

第二章 彼女は消失した…



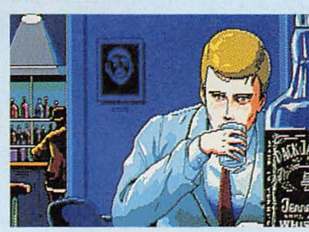
◀今は亡き，チャンピオンホテルのオーナー，ガリクソンだ。なんか，ひとクセもふたクセもありそうな男だ!!



▶ムラサキ色のスーツを着た女が，クラブレアージュのキム・マンジーニ。探偵であるキミがコールガール組織のここへ入るには，彼女のためにあることをしてからでないとダメ

▼ガリクソンがオーナーをやっているホテルがまだあった。スタリオンホテルという。ところで，この画面上にいる女性，後半では，重大なカギをにぎっているので憶えていてちょうだい





▶他の客から離れてひとりグラスをかたむけるこの男，ヘレンと大きな関係があるのだが……。酒が入っていてちょっとネ……!!



スター・トレーダー

日本ファルコム

対応機種：PC-8801SRシリーズ
価　格：8,700円
Written by ロッキー引本

『ソーサリアン』『イース』という二つのヒットRPGシリーズを送りだしている日本ファルコムから３月23日に新作が発売される！

またも，RPGかと思うとなんとアクション・ゲーム。それもシューティング・ゲームだというのだ。PC-88SRシリーズのシューティング・ゲームでは，ゲームアーツ社の『シルフィード』以来，これといったものは発売されていない。

しかし，いつもクオリティの高いソフトを制作してくれるファルコム，ユーザーのみなさんの期待をうらぎらないでしょう。

なんてったって，このゲームのキャッチ・フレーズは，『シューティング〝革命〞，新しい時代の波はいつもファルコムから……』だもんネ!!

スター・トレーダー(運び屋)だ！スタート・レーダーじゃないヨ！

ボクがいつもゲームの原稿を書くときは，リードを書いてそのつぎにストーリーを書くことにしているんだけれど，このゲームは，ストーリーを書くと言ってもゲームをスタートさせた時点では自分は何も知らない状態なんだ。だから，最後の敵は誰？な～んて質問をされても困っちゃうんだナ！ でも，『イース』でもそうだったように順をおってストーリーがわかってくるってのも楽しいからいいよネ。それにストーリーが深いとしたら，そっちのほうが感動は大きいし……。

登場人物紹介

カイン



このゲームの主人公。昔，軍にいたこともあったが，今では，宇宙の運び屋をやっている。

レフィ



なんてったってヒロイン。負けずぎらいの性格で音信不通となった祖父を捜している。カワイイのだ!!

ギュンダー



星系軍中将。突然，現れてレフィを渡せなどと言ってくる。謎の多い男。

ヴォクト



宇宙海賊（かいぞく）ヴァン・クロスの首領である。かなり的確な情報網を持つ。彼とは仲良くやったほうが良い!?

カットナー



星系の警察機構ポリスの第７部隊々長。はじめ，彼に捕（つか）まえられたりするが，そのあと，ある物をくれたりもする。

シーラ



けっして，魚の名前ではなく，ミディーラに住む情報屋である。キミに困ったことがあれば助けてくれるだろう。

ただのシューティングで終わらせるファルコムではなーい!!

ファルコム＝RPGのイメージが強烈に定着した感じなので，ファルコムのシューティング・ゲームといってもピンとこない。何しろファルコムが，はじめて挑戦するジャンルだからね。ただし，いつも何か斬新なことをやってくれるファルコムが，単なる撃つだけのシューティング・ゲームに終わらせるハズがない。

実をいうとAVG的な要素，RPG的な要素も，この『スタートレーダー』には，盛り込まれているのだ。

まぁ，RPG的な要素は，主人公がトレーダー（運び屋）のためにその仕事を受けてやり終えるとお金がもらえて，そのお金で自機のウェポンをパワーアップをするってだけなんだけどネ…。でも，ここで，読者のみなさん，「な～んだ，そんなのがRPGって言えるかヨ！」とか言っちゃだめだヨ。だって，敵を切ったり，撃ったりしてお金を稼ぐな～んていうシステムよりも全然いいと思うもんネ！

そして，AVG的要素に注目。これがナカナカ良い。このAVG的要素が登場するのは，シューティングとシューティング(ステーション間移動)の間。そして，このAVG的要素の役割りは，美しいグラフィックでゲーム内容のイメージ・アップはもちろんのこと，ゲームブック的な要素を持っており，選択したコマンドによって，プレイするたびにある程度，ストーリー展開が変わってくるのだ。もちろん，軸になって

いるストーリーは変らないけどネ。しかし，この要素によりシューティング・ゲームという最後まで極めたらおしまいのゲームが何度か遊べるゲームになったということは言うまでもないだろう。『スタートレーダー』には，得点がないから，もちろん点数稼ぎなどをして点数を競い合うことなんかできないしサ……。

また，コマンド選択のところで，すべて，あまのじゃく的なことをやったり，普通ではやらないような遠回りをしてみるのもおもしろいかもしれないゾ。ファルコムの人が教えてくれたんだけれど，遠回りすればするほど，ストーリーにおもしろ味がでてくるらしい……!?

シューティングに自信のない人も，遠回りをすればするほど，運び屋としてのお金もたくさん手に入ってウェポン・パワーアップをはかれるんじゃないかナ!?

シューティング・シーンは横スクロール

『スタートレーダー』のシューティング画面はサイドビュー。わかんない人は，コナミの『グラディウス』みたいなのだと思ってネ。

ここで，やっぱりパソコンのスクロール・シューティングで一番気になるのが処理速度じゃないかナ？　でも，安心して！　PC-88SRという８ビット，それもスプライト機能が使えないマシンにしては，本当にスクロールは速いし，敵キャラもギャラガの敵のスペース・ダンスみたいに人間心理をついた動きで，ビュンビュン飛んでくる。まぁ，ほんの少しスクロールは波をうって，敵キャラのサイズは小さいけど，マシンの性能を考えるとガンバッてる感じだ。もちろん，４メガモードでもOKサ！　だから，SRなどのRシリーズのみんなも安心して平気。それにVAでなんかでやったらゲームにならないくらい速い!?っていうときのために，３段階のスピード調整がある。こいつは親切設計だネ。

ところで，デカキャラだ！　雑魚キャラに不満が少しあったが，コイツは，デカイ，ハデ，ツヨイときている。その数は，中ボス（この中ボスが普通のシューティングのデカキャラの大きさ）２機を入れて７機登場するのだ。

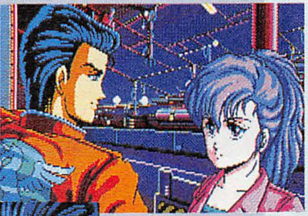
隠れ機能もあるらしい!?

このゲーム，シューティングがメインだということで，ウマイ人は１，２時間で終わってしまうかもしれないが，何個かの隠れ機能がついているらしい。ほぼ無敵モード，ゲーム中に流れる30曲近い音楽が聞けるミュージック・モード，そして，シューティング・ゲームだけが遊べるモードなどがそうだ。

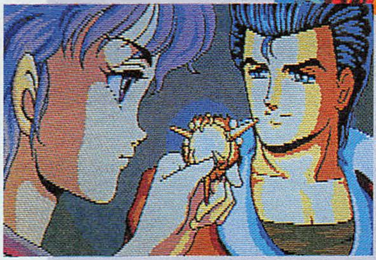
ビューティフルなアドベンチャー・シーン!!



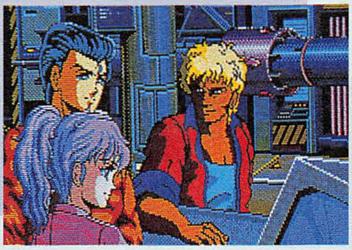
◀この髪がな〜〜〜いおじさんがボルマン。トレーダーの元締め。ここからゲームはスタートすることになる。そして彼が仕事を与えてくれるが，受けるか，受けないかはキミしだい（ここで与えられる仕事はランダムらしい）



▶ボルマン商会をでるとレフィが現れた。おじいさんを捜してくれと言っている。ここで断わっても彼女は，追いかけてくるので安心だけどネ



◀彼女に協力するとわけのわからない宝石を渡される。これがそうだ。何か重大な物みたいだナ!?



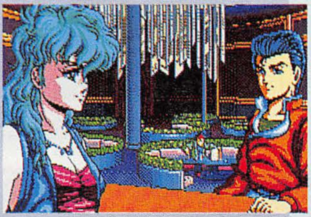
▶ここは，自機に装備する武器を買うところ。実は，ここで値段をねぎることができるんだ。まじめにプレイしていればわかるハズ……



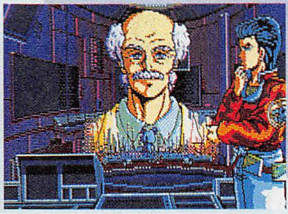
◀ここはどこ!?　まぁ，プレイをしていないみなさんには，わからないでしょうが，ロウヤの中。さて？　どうやってぬけだそうか!?



▶脱出は成功！　でも，キミの愛機フェンリルではなく，ギムレーとか言う弱い宇宙船で脱出したためシューティング・シーンがつらくなるゾ



▶ヴォクトに言われたとおり，ルーファに行き，ヘルズルーンという酒場に来てみた。するとこんなにキレイなおねえさんが……。でも本当シューティング・ゲームだと言うのにこんなに美しいビジュアルが入ってるのにはビックリ!!



◀まぁ，まだ発売前ということで，とりあえずはノーコメントかナ？　読者のみなさんもそれを望んでいるだろうし……！

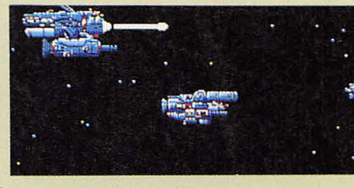
あと，読者のみなさんにもボクと同じようにアクション・ゲームが苦手な人がいると思うけど，安心して！　コンティニューやセーブ機能がちゃんとついてるからサ！

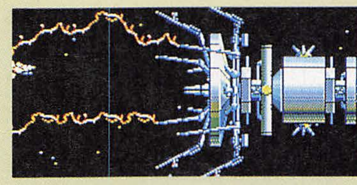
まぁ，何にしても，ファルコム初のシューティング・ゲーム。シューティング部分の派手さはたりないけれど，いろいろな要素を盛り込んだ，システムが目新しい。まっ！　買いだネ。

ってな訳で，もし，またシューティング・ゲームを発売するのならそんなところを考えて，よりファルコムらしいものを創ってほしいですネ！

デカキャラ紹介するじゃな〜い!!

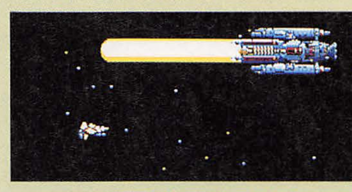
▶分離型巡洋艦ティアカーン。これだけ大きいのに中ボスだ。コイツの攻撃方法は，二つに分裂すると後の艦がレーザービームを撃ってくるっていうもの。コイツが合体するときにはさまれないように。アステロイド面に登場

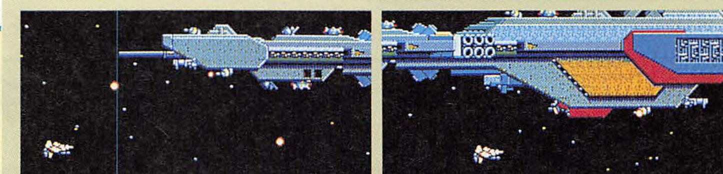




◀機動衛星ミョルニル。この写真ではイナズマみたいな攻撃をしているがこれはほ〜んの小手調べ。このあとに，波動砲みたいなのを撃ってくる。コイツにダメージを与えるには，その波動砲の発射口が開いたときにそこへ攻撃しなければならない。惑星面に登場

▶レーザー巡洋艦イズヴァーン。とにかくこいつはレーザーを撃って撃って，撃ちまくってくる。ちなみにこいつも中ボスだ。それにしても，このレーザー迫力満点サ!!　要塞面の一つ目に登場

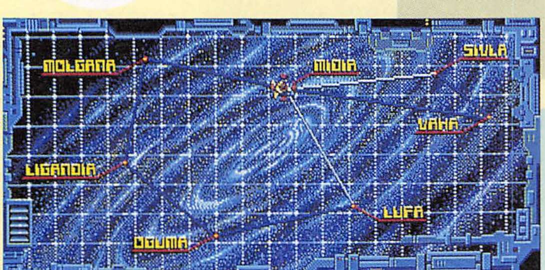




▲フレア面に登場する，レーザー戦艦グルヴェイクだ。写真を見てもらえばわかるが，少なくとも2画面分はある。『R-TYPE』の3面のボスの感じで戦えば良いと思う

シューティング・シーンは，撃つべし!!撃つべし!!

©あしたのジョー



▲これは，宇宙マップ。なんか，『ディーバ』みたい。この七つのステーション間をシューティングするのだ

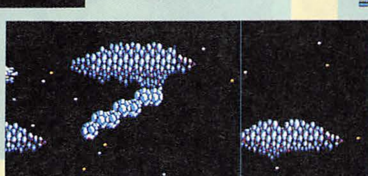
▶1番はじめだというのに，けっこうムズカシイのがこの惑星面。でも，ここは，バックがオシャレなのでボクは好き♥





◀フレア面。とにかく，あつい!!　実はこのプロミネンス，ほぼ，背景なのだ。でも，プロミネンスの中をくぐりたいと思う人は，ご自由に！

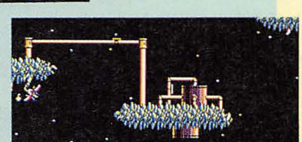
▶見てわかるとおり，触手面。ここで，「あれ!?　自機がチガウ」と思った人は，エライ。そう，自機を乗りかえさせられたり（ちょっとニュアンスがちがうけど）するってこともあるのサ



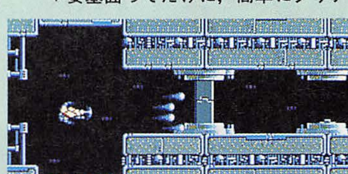
▼自機を見てもらうとわかるけど，このアステロイド面は左側を向いているネ。なんと，スタートレーダーには，行く先が逆の場合，逆スクロールするのだ。けっこう，これがくせものだぜ

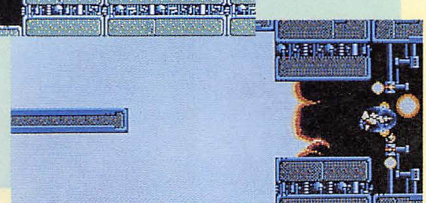


▶植物面。ここでは，宇宙植物フェルミオンがキミをジャマしてくる。でも花は，花！　花が咲く前に撃つべし！



▼要塞面ってだけに，簡単にクリアさせてくれない。ここで注意するのは，開閉シャッターにぶつからないこと。炎にも触れちゃだめヨ





KING・OF・MAGIC

キング・オブ・マジック

コスモス・コンピューター

■対応機種：PC-9801シリーズ
■価　　格：8,800円

Written by 神崎 祥生



最近増えてきた，ファンタジーRPGの世界観，システムを採り入れたシミュレーション・ウォーゲームです。剣と魔法の世界を舞台に，さまざまな戦略と戦術を駆使してフェーベルランド統一をめざす，一本筋の通ったバック・ストーリーを持った，おおいに楽しめる作品です。

今月は，このファンタジー・シミュレーション『キング・オブ・マジック』を紹介しましょう。

ストーリー







はるかな昔，伝説の魔法の島，「フェーブルランド」があった。かつて邪悪な魔法使いによって，「赤き竜」が作りだされ，平和が乱されたことがあったが，時の王アルトレイド13世レゴラスによって退治された。その時王が身につけていた剣，盾，指輪には強大な魔力がこもり，それらは「三種の神器」として，息子達によっていずこかへ別々に隠された。

長い平和の後，悲劇は再び起こる。

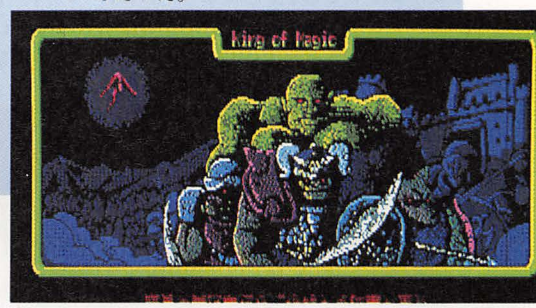
アルトレイド38世の病死の後，世は乱れ，国は分裂した。

時を同じくして，黒雲たちこめる空から，「赤き竜」が再びその姿を現したのだった。





▲三種の神器「ルーンブレイド」「レゴラスの盾」「ソルティア」。それぞれ強力な効果を持つ。40か国のどこかに埋まっているゾ



「戦略級」ということ

シミュレーション・ウォーゲームは，そのシミュレートする大きさによって，「戦略級」とか「作戦級」とか「戦術級」とか区別されることがあります（まあ，あいまいなものかもしれませんが…）。

つまりヒットラーの気分を味わいたいっていうのと，ロンメルの気分を味わいたいのでは，ゲームの規模がちがってくる。アメリカ大統領は核ミサイルのボタンは握っているけど，ベトナムで一兵卒がなにしてるかまでは関知しない。そういう具合に，どういう立場でゲームをするかによって，どこまで細かく状況をコントロールできるかが変わってくるわけです。

大ざっぱに言えば，国家元首クラスの立場で国家間の長期的な戦略について考えるのが「戦略級」，軍全体を指揮して一つの戦争をまるごと考えるのが「作戦級」，ある限られた地域の戦闘の方法を考えるのが「戦術級」って感じですか。

このゲームは，一応「戦略級」と銘打たれています。プレイヤーは，分裂した剣と魔法の世界，「フェーブルランド」に群雄割拠する四つの種族の王の1人となって，伝説の王の残した「三種の神器」を手に入れ，この世界を統一し，「赤き竜」を追放するというのがゲームの目的です。支配下の国々それぞれの経済，内政，軍事，といった面をコントロールする「戦略」的な部分と，実際に部隊を動かして戦闘をする「作戦」「戦術」的な部分がそれぞれ「全国モード」「バトルモード」の二つの部分にわかれており，この二つをくり返すことによってゲームは進行します。

初期戦略

まずプレイヤーは，四つの種族（ヒューマン，モンスター，エルフ，ドワーフ）の中から一つを選択します（1～4人同時プレイ可能で，2勢力用，4勢力用とでシナリオの種類がわかれている）。

最初にしなければならないことは，自分の支配下の国々を強大にすること

です。軍備を増強する，治安を強化する，土地を開墾する，町や砦を建設する。これらはすべて，「国力」というパラメータを使って行なわれ，また「国力」は国を強大にし，領土を広げていくことによって増加していきます。

ここで注意しなければならないのは，周囲の国々の動きに気を付けること。自分の領土に隣接している国々の状態は，「報告」コマンドでいつでも見ることができますし，その他の国々についても，ターンの最初に「ウィザードアイ」の魔法を使うことによって，5か国まで見ることができます。

隣接した国々にロクな軍備がなかったら攻め込む準備をし，逆にこちらより強大な軍備を持っていて，「攻め込まれたらオシマイ」というような場合には，それなりの対策をしなければなりません。もちろん，隣国ばっかり見ていてもいけません。ある国が弱いからといってあわてて侵攻したら，その隣が思いのほか強くてすぐに奪い返された，なんてことになったら目も当てられませんから…。常に二，三手先を考えて行動することです。

各ターンの最初には，「戦略魔法」を使うことができます。偵察の他には，濃霧を起こして敵の戦力を足止めしたり，魔法を使用不能にしたりといった妨害工作や，部隊の移動など，全部で12種類用意されています。

これをうまく活用することによって，敵との勢力関係を有利にもっていくわけです。

その他，隣接した国々には通常のコマンドで破壊工作ができますし，領土内を探索させたり，英雄を呼び集めたりといったことも，この「戦略画面」で行ないます。

ユニット性能表

	兵種(ユニット)	剣	弓	防御力	耐久力	MP	移動力	維持	補給	生産コスト
人間	ナイト	5	0	2	7	0	7	2	3	12
	ファイター	3	0	3	6	0	4	1	2	8
	アーチャー	0	3	3	6	0	4	1	2	7
エルフ	ファイター	2	0	3	6	0	4	1	2	8
	アーチャー	0	4	2	6	0	4	1	2	7
	ウィザード	1	0	2	6	6	4	2	2	12
ドワーフ	ファイター	4	0	3	7	0	3	1	2	8
	アーチャー	0	4	3	7	0	4	1	2	8
モンスターズ	ゴブリン	2	3	1	5	0	3	0	1	7
	オーク	3	0	3	6	0	4	0	1	8
	コボルド	0	4	4	4	0	5	0	1	7
	トロール	5	0	0	10	0	3	0	2	16
特殊	ハーフリング	2	3	5	6	0	4	1	2	10
	ノーム	1	0	3	6	7	3	2	2	12
共通	カタパルト	0	5(8)	5	10	0	3	2	4	20

バトルモード

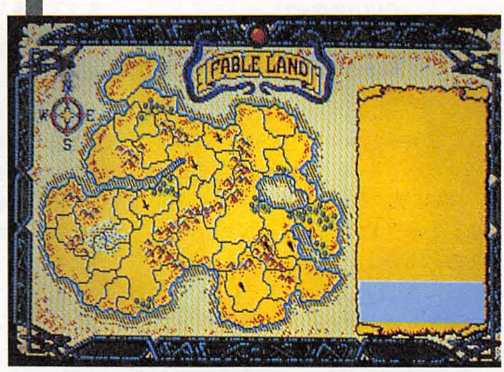
敵国，または中立国に戦闘を仕掛けると，画面が戦闘シーンに変わり，「バトルモード」に入ります。この画面，ヘックス（ウォーゲームによくある，六角形のマス目）こそ描いてありませんが，各ユニット（部隊）は実質的にそれと同じように動きます。ここで重



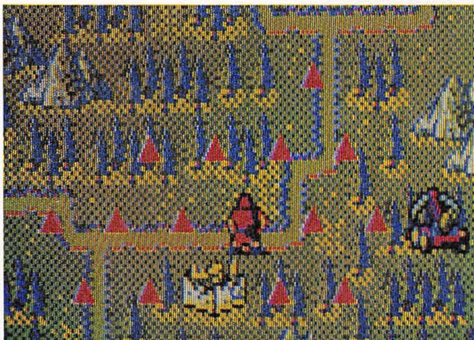
◀フェーブルランドを争う四つの種族。左から「ヒューマン」「モンスター」「エルフ」「ドワーフ」



▶これがバトルモード。それぞれの国ごとにグラフィックが変わる



▼40の国々からなる島，フェーブルランド。上空にはドラゴンが飛び回っている



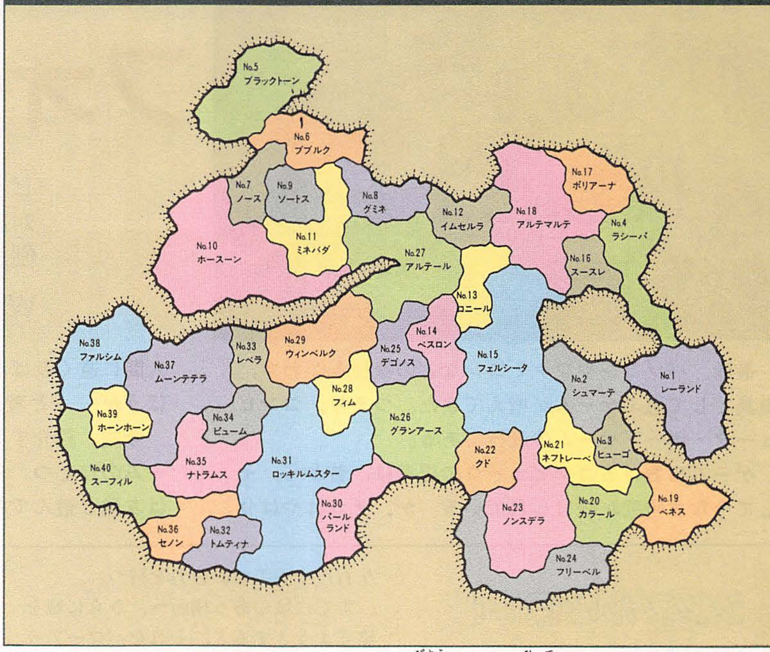
◀移動時には，このように移動可能な範囲が表示され，ヘックス上を動ける

要なのは，各ユニットの特性を知ること，地形効果を考えること，そして戦闘魔法です。

各々の武器の射程を考え，守りやすく，攻めやすい位置を占めること。くわしくは，マニュアルに載っている資料を見て，プレイヤーひとりひとりが考えるしかないのですが，これを考えることによって，たとえ戦力的にはこちらが劣っている場合でも，ひっくり返すことができたりするわけです。

ただ，このゲームの戦闘の場合には，「戦闘魔法」の存在がより重要なファクターとなっています。攻撃，防御，幻覚等のさまざまな魔法が用意されていますが，特に，大地の精霊を呼びだす「エレメンタル」の魔法。この「精霊」は圧倒的な移動力，攻撃力，防御力を持ち，他のユニットに対してほとんど「無敵」（完全ではありませんが）であるため，これを呼びだせるかどうかで勝敗が決まってしまうという面があります。そして，これを呼びだすだけのMP（マジック・ポイント）を最初から持っている特殊ユニット「ノーム」は，限られた地方でしか生産することができません。この「ノーム」を生産できる地方を手にすることができるかどうかが，ゲーム全体のカギを握っています。

フェーブルランド全図



中盤から終盤へかけて

中盤以降，だんだん領土が広がってきたら，部隊をつぎつぎと前線に送り込み，その内側では生産を強化していきます。ただし，あまり中をからっぽにしすぎると，前線が突破されたとき悲惨ですから注意。

ゲームを進める内にはいろいろイベントも起こります。暴動，反乱，不況といった内政の失敗からくるものの他に，疫病，地震，日照りといったどうしようもない自然災害も起こります。極めつけは「赤き竜」で，こいつはいつもマップ上を飛び回っていて，ときどき降りてきては大きな被害をあたえます。

他勢力の本国をすべて占領すればゲームは終わりです。最後に「赤き竜」との対決があるかと思っていたのですが，エンディングのメッセージで済まされてしまったのは，ちょっと残念でした。「三種の神器」も必ずしも全部集める必要はありません。

シナリオは2勢力用，4勢力用あわせて10本用意されています。といっても，全体マップの形はどれも同じで，本国の配置，アイテムの位置等の設定によって区別されているわけです。コンピューター側の思考ルーチン（つまり強さ）については，今回すべてのシナリオをやりこんだわけじゃないからはっきりしたことはいえませんが，システム全体の雰囲気からすると，どちらかといえば人間対人間で遊んだほうが楽しいかもしれません。

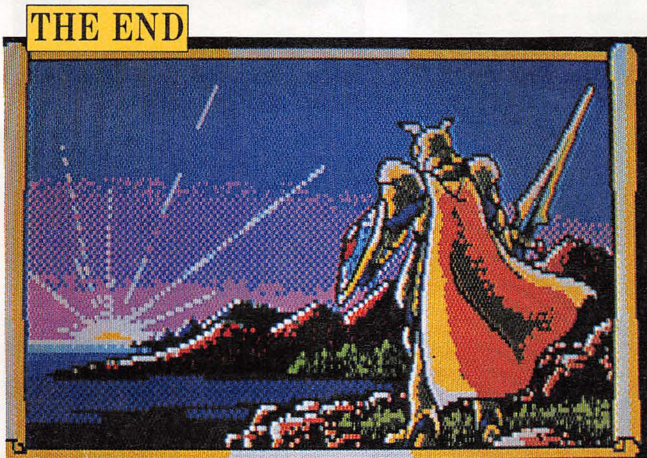
このゲーム，基本的なシステムは比較的簡単で，中心となる部分は「信長の野望」「三国志」などと似たところが多く，それらを知っている人には割合理解しやすいと思います。

ファンタジーの世界にチャレンジしたシミュレーション・ゲームだけに，RPG派のプレイヤーにも親しみやすいのではないかと思います。

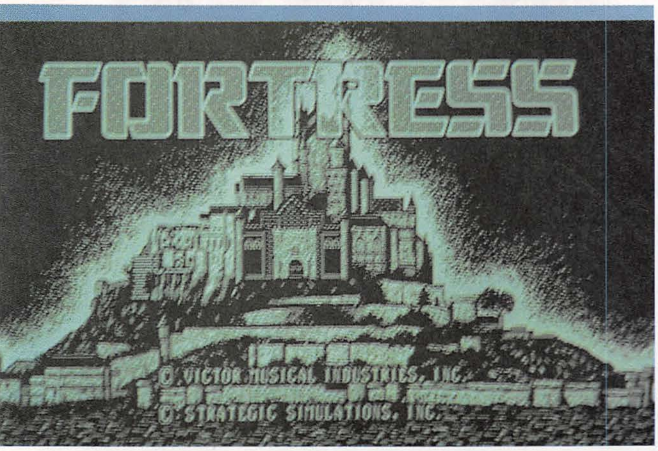


▲「エレメンタル（精霊）」のみなさん。頼もしい味方だが，呼びだした部隊は精神集中のため一切の行動が取れなくなるヨ

THE END



◀ついにフェーブルランドを統一し，「赤き竜」を追放することができた！



フォートレス

ビクター音楽産業
対応機種:PC-9801シリーズ
価格:6,800円

Written by 手塚一郎

最近，パソコンやファミコンなどの機種を問わず，道具として遊ぶゲームが増えてきた。つまり，コンピュータ・ボードゲームの流行である。

ゲームにおけるコンピュータの思考は，昔から，そして今なお研究が続けられている。が，それはやはり人間に遠く及ばない。それならば，人間同士で遊んだほうが——と考えるのは当然のこと。

今回，紹介する『フォートレス』は，こういったゲームのひとつ。ＲＰＧやＡＶＧもいいけれど，たまには友達と遊んでみるのも楽しいもんだよ。

シンプルな傑作!

アメリカのソフト・メーカー，ＳＳＩ社をご存じだろうか？

RPGやSLG（シミュレーション・ゲーム）が好きな人ならば「ああ，あのメーカーか」と，思うだろう。そう，パソコンRPGの名作「ファンタジー・シリーズ」を創ったところだ。日本語版はスタークラフト社から発売されているので，プレイした人もいるだろう。

最近では，テーブルトークRPGのAD&D®をコンピュータへと移植するなど，何かと話題が多い。

そのSSI社が発売したコンピュータ・ボードゲームが，この『フォートレス』なのである。

ゲーム内容は実に簡単。６×６マスのフィールド上における，陣取りゲームと言えばいいだろう。ふたりのプレイヤーが交互に城を建てていき，規定のターンを消化するとゲームは終了。領地（陣地）の多いほうが勝ちだ。

もう少し，くわしく説明すると，城には，それ自体と周囲の４マス（上下左右）に同等の影響力を持つ。

すでに城のある場所へ，さらに城を建てようとすると，それをパワーアップさせることも可能だ。

まずは，フィールドに城を建てたとしよう。城には「1」の力がある。そして，その周囲４マスにも同じく１の力がある。つぎのターンに，その城の上へ，さらに城を造ろうとする——。こうなると，城はひとまわり大きいグラフィックとなり，２の力を持つのだ。周囲への影響力も増大する。ちなみに城は３段階までの増築が可能だ。

ゲームでは，この力と影響力とが大きく勝敗に関わってくる。つまり，影響力によって，それ以下の力しか持たない相手の城を潰すことができるのだ。さらに，それは味方の弱い城を防御することも兼ねている……。

ルールは，これだけ。

まだ理解できない人は，右のページを読んでほしい。実際のゲーム展開に沿って説明している。

超大作のRPGやAVGもいい。だけど，このゲームのように，手軽に楽しめるソフトもまたいいものだ。

できることならば，ＰＣ－98だけでなく，他の機種にも移植してほしい。やっぱり，一番の遊び相手は「人間」なのだからね。



▲メニュー画面。プレイヤーの登録や，ターン数の設定などは，ここでやる



▲様々な紋章で表された対戦相手。それぞれが，実に個性的な戦法を持っている

神経回路網とは?

手頃な友達がいないと，このゲームは遊べないか？　そんなことはない。

フォートレスには，ニューラル・ネットワーク（神経回路網）による学習システムが搭載されており，対戦相手のコンピュータが実戦を積むことにより，成長していくシステムが採用されている。ここでは，それについてのことをマニュアルから転載してみた。

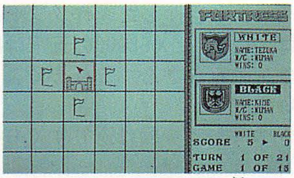
「人間の脳は，約140億個の細胞（ニューロン）から構成されている。人がものを覚えたり，何かを経験したりするごとに，この細胞同士の結びつきが強まったり弱まったりすることが，最近の研究からわかってきた。これが記憶・学習の本質である。こういった脳の仕組みをコンピュータに応用したものが，ニューラル・ネットワークであり，エキスパート・システムなどの分野において，処理時間を大幅に短縮するなどの成果をあげつつある。

フォートレスは，盤面の１コマ１コマをニューロンと捉え，勝ち負けの情報をニューロン間の結びつきの強弱に置きかえて，加減してやることにより，無限の学習効果を得ることに成功している」とのこと。

ゲームスタート！

それでは，このフォートレスのゲーム内容を理解するために，実際の展開に沿って説明していこう。

まずは「城」を建てる。その周囲に現れた「旗」は，領地――つまり影響を受けている土地というわけだ。これが多いほうが勝ちだから……。

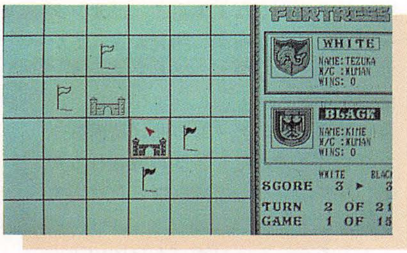


写真のように，フィールドの隅にではなく，真ん中あたりから建てていくのがいいだろう。

つぎに相手のターン。相手は，敵の旗のある場所には建てない。別に建ててもいいのだが，つぎのターンで潰されてしまうに決まっているので，そんなことはしないのだ。

さて，どこに建てるか？

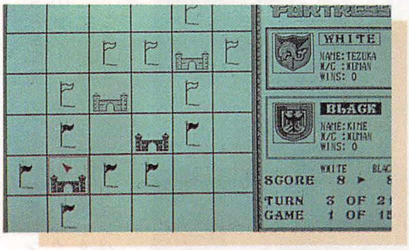
相手がどういう戦法でてくるのか考えるのも，ゲームの楽しさの大きなポイントになっているんだ。



相手は，ぼくの領地の斜め下に城を建ててきた。城の影響は上下左右の四マスのみだから，とりあえず安全な場所だね。

さて，しかし，こうなると味方と相手の領地（旗の立っている地点）が重なる。お互いの影響力は「1」だから1－1＝0。つまり，旗のあった二つの地点は，どちらの影響も受けていないことになってしまうのだ。

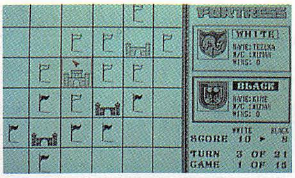
つぎは，どこに城を建てようか…。



序盤の基本は，まず領地を多く確保すること。空いている土地があったら，なるべく多くの旗が立てられるように城を建築するのだ。

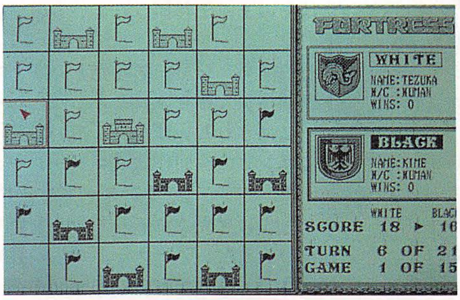
旗さえ立てておけば，相手は城を建てにくくなるのだからね。

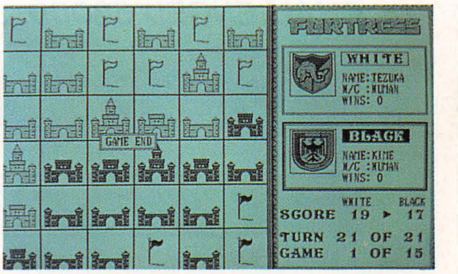
続いて中盤。そろそろ，中立の土地がなくなってきた頃。こうなったら，どうするのか？　守りのために，城を増築するか？　いや，まだ早い。相手の旗の隣に城を建てて，旗を消し，中立地帯にしてしまおう。同時に，自分の旗の上には城も建てる。



ここからが，フォートレスのむずかしいところだ。効率良く増築しないとあっという間に領地を失うことになる。

城同士が接近してくると，その勢力によっては，どちらかの城が潰されることがある。一気に潰されることはなく，落城寸前には城門を閉じたグラフィックになってくれるが，守りかたを研究しないとダメなのだ。



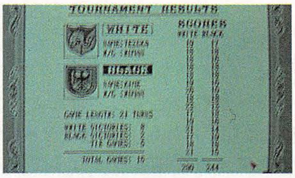


設定されたターンを消化すると，ゲームは終了。36マス中，何マスを領地にしたかで勝敗が決まる。

一度や二度のプレイでは，このゲームのおもしろさはわからない。くり返し遊んで，勝つための戦法などが思いつくようになってからが楽しいのだ。

ハッキリ書いてしまうと，コンピュータは弱い。ぼくが上達したためなのかもしれないが……。だから，人間とプレイする。すると，おもしろい。

友達を呼んで，フォートレスなんていうのも，いいんじゃないかな？



15回戦を行なうと，ゲームは本当に終了。このあとで，セーブすれば，ニューラル・ネットワーク・システムになって，コンピュータが成長してくれるのだ。プレイ時間は短いし，ルールも簡単。そして，おもしろい。本気にならないと遊べないゲームが全盛の中，手軽に楽しめるゲームは，やっぱりおもしろい。今月のおススメだよ。

おしまいに

さて，これで『フォートレス』の紹介はおしまい。ルールはもちろんのこと，その楽しさが少しでもわかってもらえたらうれしい。

今，パソコン・ゲームは，物量作戦を実行しつつある。

広いマップ。数多いモンスター。多彩なアイテム――。これがダメだとは言わないけれど，そうしないとおもしろいゲームにならないわけじゃないよね。これが「売り文句」だなんて考えると，少し情けない。

高いお金で買うんだから，ある程度の時間（日数）を遊べるほうがいい。だけど，一番大切なのは，やっぱり本当に楽しいことだと思う。

最初から最後まで，ずっとおもしろい。これは，ゲームが持つべき，一番大切なものなんだ。

今，ぼくが一番好きなゲームは『テトリス』。そして，このフォートレスもそうだけど，シンプルなゲームのほうが，おもしろいゲームが多いような気がする。

だから，ゲームは「量」ではなくて「質」なんだと実感する。

楽しさ――というより，楽しい部分のみを追求すると，ゲームはシンプルになるんだろうな，きっと。

CHALLENGE!X68000

チャレンジ！X68000

Written by 川野　俊充

皆さんコンニチハ。なんか近頃，続々とＸ68000のソフトが発売されて，どれを買おうか迷っている人をショップで見かけたりします。ジャンル的にはオリジナルものがまだまだ弱いところがありますが，ビデオゲームの移植では，パソコン中No.1の機能を発揮できますよネ！（当たり前か）。

ところで，富士通から新機種が発売される，おっとちがった,「パソコンが変わる」そうなのでＸ68000もうかうかしていられません（東京ドームの〝電脳遊園地″行きたいな……）。

でも，ハードのスペックを生かした秀作ソフトさえ，つぎつぎと登場すれば，まだまだＸ68000の天下は続くでしょう。ソフトハウスのみなさん，これまでより一層がんばってくださいネ!!

さてさて，そんなワケでして今回は選りすぐりのソフトを一挙に４本紹介しましょう。

X68Kだからここまで美しいパックマニア

シャープ



以前からこのコーナーでも紹介してきました，SPS開発，シャープ発売の『パックマニア』がそろそろ店頭にならびます。

見てくださいよ，このグラフィック。いや～きれいですね，ほんとに。Ｘ68000ならではの65,535色をフルに使ったグラフィックはこうでなくてはなりません。たしかに『源平』や『ドラスピ』のグラフィックも美しかったけれど，なんて言うのかな，グラデーションがフワッとかかっていて，影とかもほんのりと映っていたりするこの『パックマニア』のような絵のほうがいかにもＸ68000だなあ，という気がするわけです（あ，別に『ドラスピ』『源平』を否定してるわけじゃないからね）。

アーケード版を作ったナムコも偉いけど，SPSも偉い。ここまで忠実に再現できたんですものね。『フルスロットル』では不満が残っただけに，ここまでやってくれるととても満足。横にスクロールするときに少しギクシャクしてしまうのが玉にきずだけど，パックマンがぽよよ～んとジャンプするところや，いかにもナムコらしいBGMとかはそのまんま移植されているので完璧です。

SPS開発，シャープ発売というソフト供給体勢も確立された今では，ユーザーにはうれしいばかりです。そして，このコンビの次回作は『ニュージーランドストーリー』。『サンダーブレード』よりも先に発売されるらしく，驚いてしまいました。アーケードからの移植だそうで，あのかわいいキャラクター，みなさん知ってます？

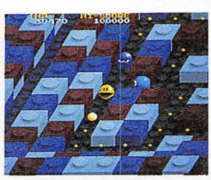
なんだか極秘で開発やってるなんてSPSもやってくれますネ！　『サンダーブレード』も順調に開発が進んでいるということなので，来月号あたりでは紹介できるかも。

個人的にこのゲームの曲は結構好きなので，そのあたりどう再現されるか楽しみです（やっぱMT-32とか対応するのかな？）。

ま，そういうわけで「今はSPS＆シャープが熱い!!」ということです。



▼見てくださいよ，このグラフィック。ディスクを立ちあげるときにでてくる絵なんだけど，美しいですね。こんな軽いノリも好きだなあ



▼ほらほら，立体的でしょ。パックマンにもちゃんとグラデーションがかかってて〝まる″じゃなくて〝球″なのがいいよネ



▼パックマニアではこうして敵の頭上をジャンプすることができる。でもあんまりそれに頼らず逃げ回ったほうが得策だよ。思わぬところでハマるから



◀これは「パックマン」のときからあるパックマンショー。「パックマニア」になってからはバリエーションも増えて帰ってきましたよん



◀SPS開発、シャープ発売コンビのソフトの中ではこの『パックマニア』が一番のデキだと思います。これからもこの調子でガンバって!!

DXの文字が気になるMurder Club DX

リバーヒルソフト



このソフトは少し前にすでに発売されているのですが，完成度が高く，ボクも大好きなゲームなのでここに紹介します。

この『マーダークラブ』の発売はリバーヒルソフトから。今までに『マンハッタンレクイエム』『殺意の口吻(くちづけ)』をX 68000で発売して，シナリオの濃さ，グラフィック等の演出の良さなどの実力を見せつけてきたソフトハウスです。

もともと，『マーダークラブ』はJ.B.ハロルド・シリーズの第1作として他機種で発売されていたんだけど，このたびX 68000用にリメイクして発売されたっていうわけ。やはりユーザーの支持が強かったんでしょうね。

なんともいえない，J.B.ハロルド・シリーズだけが持つ独特の世界があってプレイするたびに引き込まれてしまいます。美しいグラフィックにマッチしたBGM。これもなかなか良くできていてとってもGood.!!（サントラもでてたりするんだよね)。

そして毎回楽しませてくれるのが，オープニング・デモ。今回も「リバーヒルはここまでやるんだぞ！」みたいな意気込みが感じられて，圧倒されました。

007みたいな……おっと，あんまり書くとつまんないからここらへんはぜひ自分の目で見て!!



◀「パックマニア」みたいな絵もいいけどこうしたディジタイズしたグラフィックもいいでしょ。で，例のごとくオープニングがすばらしい。お見逃しなく！



▶今回の場所移動にはこうしたスクロール・マップが使われます。行きたいとこにポインタを動かしてマウスでポン！



▶このシリーズの特徴はひたすら聞き込みをして情報を得るところ。何度も何度も同じ人のところへ行って話を聞いてみよう。証拠品を見せたりするとちがった話が聞けるかもしれないよ

私が愛した男(ひと) ザ・マン・アイラブ

シンキング・ラビット



『道化師』『カサブランカ』に続いてシンキングラビットがお届けするのが，この『The Man I Love』。このソフトハウスも前のリバーヒルソフトと共に，「X 68000のAVGはここしかない」というのがすっかり定着してしまいました。

X 68000でAVGをやるなら，

- 第一にグラフィックがきれいで，見て楽しめるもの。
- 音楽もFM音源とかADPCMとかを駆使してBGMとして完成されたもの。
- ディスク・アクセスなどゲームとは無関係なところで時間がかからず，スピーディにプレイできるもの。

であることが必要です。もちろん，シナリオの内容が一番大切ですけれどもハードの性能で左右されることではないので除きました。

つまり何が言いたいかっていうと，頑固(がんこ)なX 68000ユーザーに認められるにはそれだけのものでなくてはならないということです。

!グラフィックだってカラーになったし，BGMも「パンダ君」さん作曲のサンプリング・ドラムスばしばしバージョンですし，ストーリー展開も早い。

あと，コマンド入力が選択式になったらもちっと良かったかなと思いました。

とにかく，シリーズでそろえている人は買って損はしません。この調子でシンキングラビットにがんばってもらいたいですネ。



◀ゲーム・スタートにすぐやってくる依頼人。でもこいつ，なんかおかしな雰囲気なんだよな。パンチアウトを思いだせ!!



▶突然起きた殺人事件！ しかも被害者が盗まれた宝石の一つを握りしめていた…。行きづまったら事務所にもどってみるのも一つの手段だよ



▶そう、警察は大きな情報収集源。何度も行ってみるといいと思うよ。たいしたことを教えてくれなくても大切なヒントはもらえる。注意して話を聞いてネ

CHALLENGE! SEGA GAME　　©SEGA

チャレンジ！セガゲーム

この文章を，ちゃんとした活字の状態で見ている読者の君！　待ちに待った『ファンタシースターII』の発売まで，ついに1か月を切ったぞ！

もしメガドライブを持っていないんだったら，すぐにお金を用意しよう。何てったって前人未踏（？）の6メガという大容量だ（さすがにCD-ROMにはかなわないか）。バッテリー・バックアップ機能もついてるし，当分の間はハマりっぱなしになるにちがいない。

もし前作『ファンタシースター』をプレイしたことがあるならば，絶対に注目なのだ！

Written by MUNEPI♬



ファンタシースターII

価　格：8,800円
発売日：3月21日

ストーリー

勇気ある少女アリサ達の，アルゴル太陽系の平和を賭けた戦いから約1,000年の時が過ぎた頃，彼女達の活躍はすでに伝説となっていた。

アルゴル太陽系第2惑星モタビア星は，かつては砂漠ばかりの荒れ果てた惑星であったが，いつの頃からかマザーブレインと呼ばれる巨大コンピュータの導入で緑豊かな星へと変貌を遂げていた。マザーブレインによって気象や食料生産まで管理され，物質的には何不自由なく過ごせる平和な社会は，永遠に続くものと思われていた。少なくともほんの数年前までは……。

モタビアの平和に影を投げかけたのは大発生したバイオモンスターだった。ヤツらは農作物を喰い荒し，人々を襲いはじめたのだ。あまりにも平和に慣れきっていた人々は戦うことを忘れ，なすすべもなく，絶望にうちひしがれていった。

だがそんな人々の中にも，わずかだが，まだ戦う気力と誇りを失っていない戦士達がいた。

オープニング・デモからしてカッコイイのだ！

『ファンタシースターII』では前作と同じようにバッテリー・バックアップで，なんと四つまでデータを保存しておけるんだ。四つの内，どれではじめるかを選択したら，主人公の名前を決める。冒険の準備はこれでOK。

ゲームはモタビア州政府のエージェントである主人公が，奇妙な夢を見，そして目覚めるところからスタートする。オープニング・デモで語られるこの夢というのが，なかなかカッコよろしいぞ。前作をプレイした人ならわかると思うけど，この夢ってのはすでに伝説となってしまったというアリサ達の活躍のことを暗示してるんだ。こういう演出って，ボクは好きだね。

さてさて，オープニング・デモが終われば，いよいよゲーム開始だ。と，思いきや，あれれ，勝手にキャラが歩



▲オープニング・デモの画面。この部分だけでボクはこのゲームのファンになっちゃった

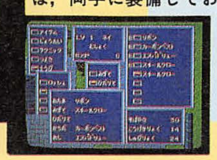


▶ゲームがはじまると，主人公は勝手にこの人のところまで歩いてきてしまう。困ってる人達を助けずにはいられない！　バイオシステムという場所へシステムレコーダーというものを取りに行かなきゃならないのだ



◀家にもどって来ると，義理の妹のネイが待っていた。バイオモンスターと人間の細胞を掛け合わせて生まれたそうだ。序盤では貴重な戦力になってくれるかわいい娘。けなげだよぉ





◀ちょっとパンキッシュな武器屋のおねえさん。片手で持てる武器は，両手に装備しておくと，攻撃回数が2倍になるよ





▶パセオ（最初の街）にあるセントラル・タワー。その中にはライブラリがある。ここでいろいろな基礎知識を得ておこう。また同じ建物の中には主人公の友人のオフィスがあって，持ちきれなくなった荷物を預かってくれたりするのだ

いていくぞ。あ，これもオープニング・デモの一部なのね。ストーリーの頭の部分を勝手に進めちゃうってパターンだ（最近のRPGでハヤッてるね。ドラクエIIIとか）。

文章だけじゃわかりにくいと思う。ポイントになる部分（?）の写真を並べておくので，くわしいことはそっちを見てネ。

戦闘シーンも魅せるのだ！

写真を見てもらえば一発だけど，どう？　グラフィックがきれいでしょ。主人公達や敵キャラ，マップなど，5人ぐらいの人で分担してデザインを担当してるんだって。でてくる女の子がかわいいのがいいね。

それはさておき。パソコンのRPGって，戦闘シーンの見た目が取っつきやすさに大きく影響してくるよね。敵に勝つと経験値をもらえるこういうゲームでは，戦闘は不可欠だから。その点でも『ファンタシースターII』はスゴい。

プレイヤー側のキャラが剣で切りかかったり，テクニック（他のゲームでいうところの魔法と思ってもらえれば結構）を使ったり，また，バイオモンスターがいかにもグロく身悶（みもだ）えしたり……。それらの戦闘中のキャラクター達の動きをカッコいいアニメーション処理で見せてくれるんだ。派手だよぉ！　思わず新しい敵に出会えるのが嬉（うれ）しくなっちゃったり，っていうのはさすがにないけど，戦闘シーンだけでも十分に一見の価値ありだぜ！

その他の新作情報

どうかな『ファンタシースターII』は？　ほしくなったでしょ。

オマケといっては何だけど，メガドライブ用のこれ以降のソフトの情報について少し。今回の取材でお目にかかれたのは，この他に3本あったんだ。

まずは『スーパーリーグ』。名前からもわかるとおり，野球ゲーム。ボールが受ける風の影響を設定できたり，バッターやピッチャーだけでなく，選手個人の能力を考えたポジション・チェンジが可能など画期的な野球ゲームだ。

おつぎは『スーパー大戦略』。これを知らない人はモグリと言われるくらいの（古いね）超有名シミュレーション・ゲーム。バッテリー・バックアップでデータセーブもでき，セガ・オリジナルマップも入っていたりするんだ。そのうえ戦闘シーンはパソコン版真っ青のアニメ処理。思考ルーチンもパソコン版とはちがうというから，パソコン版を持っている人も要注意。

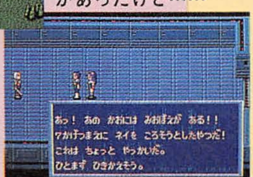
上記の2本はもうほとんど完成していた。2月号の取材のときより数段できがよくなってたよ。

さて，残る1本。このソフト，タイトルを明かすことはできないが，アーケードからの移植という形になるもので，ペレストロイカを感じさせるパズルゲーム……，もうわかったよね。

次号をお楽しみに！



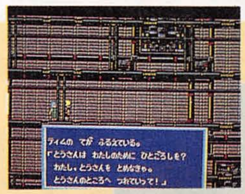
◀必要なものも買い揃（そろ）えたので，ネイを連れて出発。パセオの北の方には西へ抜ける通路があったけど……



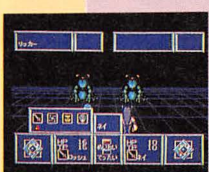
▶中には，いじめっこのおじさんがいたので通れなかった（笑）



◀いったん家に帰ってみるとお客が来ていた。このルドガーは元軍人で，家族をバイオモンスターに殺されて以来モンスターを倒す雇われハンターになったそうだ。銃の扱いは誰より上手いけど最初の内はナイフ等を2本もたせるほうが強いよ



◀ティムを見つけたはいいけれど，このへんには超強力なモンスターがいて，ルドガーを残して2人死んでしまった。ティムに脅迫状を渡すと……



◀戦闘シーンのコマンドはアイコンで入力。これなら説明書を見なくてもわかるでしょ



▲やって来ましたシュレーンの塔！　ならずものめ待っておれ！　中にいるモンスターは結構強敵。心してかかるように



▶パセオの東にはアリマーヤという都市があった。さっそく中に入ってみたけれど……



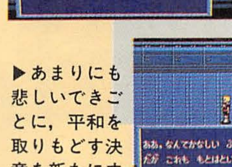
▶ダラムとは，さっきのとおせんぼをしていたおじさんだった！　ティムを助けるために人殺しまでして，ダラムはみんなに憎まれていた。ティムは何か考えがあるらしく，ベールをかぶってダラムに近づいて行った



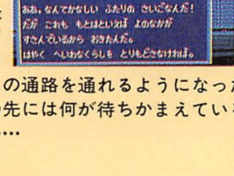
◀なんとこの街はならずものに襲われて，悲惨な様相を呈していた。こんなコトするヤツは許せないね！　ならずものは“シュレーンの塔”をアジトにしているそうだ



▶さすが6メガ，塔の中は広い広い！　散々捜し回って見つけたならずものはモンスターに殺されていて，その内の1人は脅迫状を持っていた。なんでもティムっていう女の娘を誘拐してその親を脅迫していたらしい。ティムはこの南にある建物の中だ



◀実の娘だとは知らず，なんとダラムは金をだすのを拒んだティムを切り殺してしまった！



▶あまりにも悲しいできごとに，平和を取りもどす決意を新たにするルドガー達。これでこの通路を通れるようになったのだが，この先には何が待ちかまえているのだろうか……

チャレンジ！PCエンジン スペシャル

PCエンジン・ユーザーのみなさん，お元気ですか？
このところPCエンジン用新作ソフトがめじろおし！そこで今回のこのコーナーは『チャレンジ！PCエンジン・スペシャル』と題して，大増4ページでみなさんにお届けしましょう。

まず，CD-ROMゲーム初のAVG，『コブラ』。これはハドソンが自信を持って発表する本格AVGです。

Written by 佐久間亮介

そして，タイトー初のPCエンジン用ソフトの『究極タイガー』やビクター音楽産業の『死霊戦線』，これまたPCエンジンでは初デビューとなるデータイーストの『ウィニングショット』など5タイトルを一挙に紹介しましょう。



コブラ

ハドソン　©寺沢武一(集英社ＪＣデラックス)
近日発売　価格:5,980円



「黒竜王の伝説」をAVG化！

ストーリーは，すでにコミックとして発売されている「黒竜王の伝説」をベースにしています。これは，コブラの世界のすべてについて言えるのですが，でてくる謎がとても神秘的だということです。その中でも「黒竜王」のストーリーはもっとも神秘的だと思われます。なかなか期待させてくれるじゃありませんか。

ここで，コブラを読んだことのない



▶物語は，コブラがプールサイドでつかの間の休憩をとっているところからはじまるんだ。それにしても，渋い!!



▶とりあえず，そこらへんにいる女の子なんかと話してみよう。コラコラよからぬ考えを起こすんじゃないよ！



◀ん!?あの男，さっきからこちらばかり見てるな。もしかして，オレのことを見ているのか!?気をつけねば……



▶船内での移動は，このように実際にコブラを動かして移動する（パソコンAVGの『ジーザス』にも同じようなシーンがあったよね）



▶どうやら，コインランドリーにきちまったようだ。未来のコインランドリーにはYu-You 先生はいないみたいだね



◀ボディビル・コーナーだ。鼻でバーベルをあげている変なヤツがいるけど，とりあえずほうっておこう



▶船内には，このようなラウンジもある。おやっ!?プールで会った女の子達が来ているゾ。声でもかけてみようかな♥



◀ラウンジには，この船のキャプテンも来ていた。こんな美しい人がキャプテンをつとめているなんて…すごいなぁ

人や「黒竜王」の物語を読まなかった人のために簡単なストーリー紹介をしておきましょう。

――宙域サルファ・トライアングル。ここには，今は滅びてしまった古代エルボ人の遺した"星種子"の繁殖場があり，輝く光の雲の美しさから，宇宙でも指折りの観光地となっていた。

宇宙をかけめぐる正統派海賊コブラ。彼を乗せた観光宇宙船クィーン・ラブ号も，"星種子"見物の観光客でにぎわっていたが，コブラの目的は，クィーン・ラブ号の船内に展示されているある宝物を盗むことだった。



総画面数 アニメーション・シーン さすがCD-ROM!!

さて，「CD-ROMでAVGを作っても画面数が多いだけで，意味がないのでは？」と思っている読者もいると思います。実は，ボクも実物を見るまではそう思っていました（ハドソンさんゴメンなさい!!）。しかし，実物を見てビックリ！ 今までのCD-ROMゲームの中では，1番CD-ROMというものを生かしたものでした。

写真を見てもらえばわかると思いますが，グラフィックがものすごく細かいところまで手をくわえてあり，セル画のような画面を再現しています。Huカードでは，これは絶対に不可能でしょう。まさに，540Mバイトの大容量をほこるCD-ROMです。また，このグラフィックが動いてしまうのもおどろきです。しかも，ゲーム中ひんぱんに動くのでプレイした後にパソコンAVGをプレイすると物たりなさを感じてしまうほどです。



サン,サン,サンプリングをフル活用

最近のAVGには欠かすことのできないのがBGMです。コブラでは，このBGMの他にボイスまで聞くことができるのです。コブラの声は「ルパン三世」の声などで有名な山田康雄氏を起用しており，まるでTVアニメを見ているような気分にさせてくれます。他にも，場内アナウンスがながれるなど臨場感たっぷりの演出をしてくれます。PCエンジンとCD-ROMならではの演出ですネ。



価格に見合うクオリティを渇望

ゲーム構成は，今やAVGの主流となってしまったコマンド選択方式です。さまざまな欠点がある方式ですが，全体的に見せるAVGであるコブラにとってはピッタリの方式であるのではないでしょうか!? ゲームは全4章で構成されており，章の間にはアニメーションをふんだんに使ったビジュアル・シーンが展開されます。

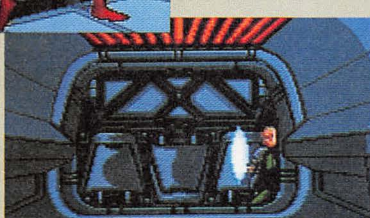
ゲーム自体は，かなり楽しめるものですが欠点を書くとしたら価格でしょう。CD-ROMプレイヤーは現在購入するとなると5万円もの大金が必要となります。5万円といえば他のゲーム機が2台，MSXならディスク付のMSX2+が買えてしまう値段です。それだけの大金をだして買うのですから他のゲーム機には負けないような，そしておもしろいものを発売してもらいたいですね。ハドソンさんには，コブラのような質の高いものをビシバシ作ってもらいたいと思います。

▶なるほど，オレの首に賞金がかかっていたのか!? すると，さっきの男は賞金稼ぎなのか…。油断できないな





◀ちっ!!いきなり攻撃してきやがった。どうにかしてあいつをつかまえたいなぁ





◀コブラの作戦により，賞金稼ぎをつかまえることに成功！ これで，ミカエルの指輪に全力をつくせるぜ

▶しかし，これを盗むには，まず防犯装置を解除しなければ……





◀コブラの手にかかれば，こんな指輪などは簡単に盗みだせるのさ！さぁ，脱出だぁぁぁ…あ!?



▼そのとき，クィーン・ラブ号の前に謎の宇宙船が現れた。ストーリーは意外な展開をみせる!!





究極タイガー

タイトー

発売日：3月31日
価　格：5,500円

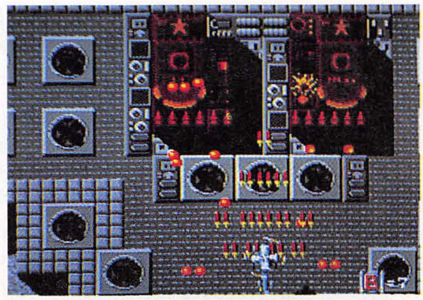
ゲーム・センターで熱狂的なファンを持つ『究極タイガー』が，ついにＰＣエンジン用ソフトとして登場することになりました。アーケード版では，難易度が非常に高く，多くのプレイヤー達が初プレイで１面をクリアすることもできなかったと聞きます（実はボクもそうだった）。

しかし，このＰＣエンジン版は画面比率のちがいやユーザーの年令層，そしてとっつきやすさなどを考えて１面などはかなりやさしくなっています。それでも最終面近くまで来ると信じられないくらい敵の攻撃がすごくて，気合いを入れてプレイしないとてもクリアできません（自分が通りぬけるべき道がまったく見えないんですよ）。

移植を担当したのは開発元であるタイトーです。ＰＣエンジン用ソフトは，今回が初作品ということなのでかなりのパワーが感じられます。グラフィックの質の良さなどは，さすがＰＣエンジンとしか言いようがありませんが，センスの良いグラフィックだからこそこのように言えるのでしょう。

ちょっとおくれましたが「ゲーム・センターなんかには行かない」という読者のためにゲームのシステムを紹介しておきましょう。先に触れましたが，基本的なシューティング・ゲームです。プレイヤーは地上物と空中物を両方破壊できるショットと，ボンバーという超強力な爆弾を武器にして画面にでてくる敵をやっつけていけばいいのです。途中ででてくる中型キャラを破壊すると，さまざまなアイテムが出現します。それを取ることによってショットが４種類に変化したり，使用できるボンバー数が増えたりします。スクロール画面の最後にでてくる大型キャラクターを破壊すれば面クリアとなります。

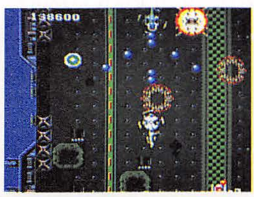
タイトーのＰＣエンジン用ソフトには，なにか期待させられるものがありそうですね。



▲最終面のボス。君はここまでこれるかな？　ここには安全地帯がある。ただし，まわりの砲台をやっつけなければ話にならないが……



◀赤色のパワーアップ。パワーをあげるまでがつらいけど，フルパワーになると強い！



◀青色のパワーアップ。４種類の内で，もっとも使えるんじゃないかな



死霊戦線

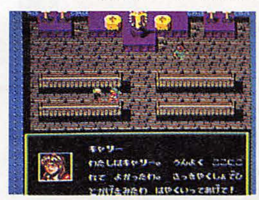
ビクター音楽産業

発売日：3月24日
価　格：5,500円

ＭＳＸやＰＣ－88用ソフトとして発売されていた『死霊戦線』が，発売されることになりました。アーケード・ゲームからの移植作品の多いＰＣエンジンですが，パソコン・ソフトからの移植となるとめずらしいのではないでしょうか？

RPGであるこの作品は，今までのRPG同様に敵を倒して経験値をかせぐというものです。経験値をかせいでいくという作業は単純であきやすいものですが，レベルがあがって自分が強くなるというのはおもしろいですし感動(?)があることだと思います。

『死霊戦線』では敵を倒すという行為を行なうための戦闘シーンがアクション・ゲームとなっており，手に汗にぎるものに仕上がっています。ここでパソコン版をやった人がプレイするとわかると思うのですが，ＰＣエンジン版はかなりアクション性が強くなっており，ユーザーに合わせた作りになっています（ＰＣエンジンを買うときに「RPGやAVGがプレイしたいから」と思って買う人は少ないのでは？多くの人がアクション派のようです）。



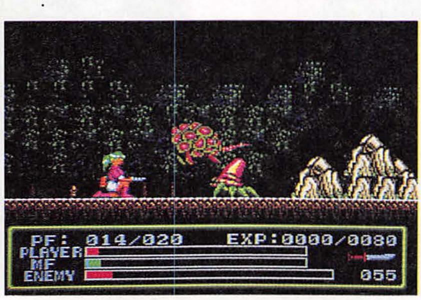
▼移動シーンで家の中に入るとこんな風になる。会話の中に解法へのヒントがある!?

また，レベルをあげても，ゲーム中にでてくる多くの謎を解かないとゲームは進みません。レベルアップにともなって少しずつ謎を解き明かしていくと自然とエンディングにたどりつける…そんなゲームです。みなさんが言う"正統派RPG"の流れをくむ作品でしょう。

今回の『死霊戦線』にかぎらず，パソコン・ゲームの移植作がもっと多く発売されてほしいですね。移植作がアーケード・ゲームからのものだけでは寂しいですし，何よりユーザーの人達も（特にベーマガ読者），パソコン・ゲームでＰＣエンジンに移植してもらいたいものが多くあると思います。ソフトハウスのみなさん，どうでしょうか？



▲移動シーン。ここで敵と会ったりすると…



▶このような戦闘シーンになる。最初のうちはナイフだけで進められるよ



ウイニングショット　データイースト

発売日：3月3日
価　格：5,500円

タイトルを見て鋭い人なら，もうおわかりでしょう。このソフトはＰＣエンジンでは初のゴルフゲームです。今まで発売されてきたソフトを見てみると，その性能を見せびらかすかのようなハデなノリのアクション・ゲームが多かったのですが，ボク自身としてはこのような地味なソフトもガンバッてもらいたいです。

ゴルフといえば，今や若者から大人まで幅広い年令層に愛されているスポーツです。ゴルフゲームがかならずと言っていいほどロングセラーを続ける原因は，この年令層の広さにあるのではないでしょうか。また，質の良さというものも見のがせない要因の一つでしょう。この『ウイニングショット』も例外ではなく，かなりの質の高さを見せてくれます。

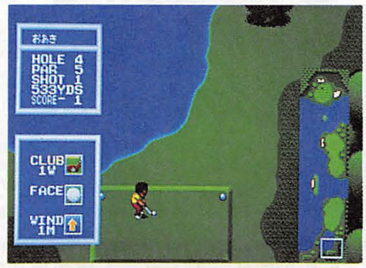
グラフィックや音楽は，どことなく大人っぽい雰囲気をだしつつ低年令層にも好かれるような作りになっています。操作方法も簡単でゴルフというスポーツを，めんどうくさい知識ぬきで楽しむことができます。

ゲームのモードも，ストローク・プレイ，マッチプレイ，トーナメント・プレイの三つがあり，あきることがないようになっています。とくにストローク・プレイとトーナメント・プレイでは，マルチタップがあれば４人までのパーティでプレイすることができ，各プレイヤーごとにコンピュータか人間かを選択できるため，友達と４人でプレイするもよし，友達２人とコンピュータ２人でするもよしと，多彩な遊びかたができます。

また，プレイヤー選択では，特徴ある６人のプロを選んでプレイするだけでなく，各プレイヤーのパワーやパッティングの正確さなど五つのパラメータを自由に割り振ることもできるなど，あきることなく遊べる設定がなされています。



▶こんな美しいビジュアルが，ゲームを開始する前に見られるんだ。よーし，やるぞ～！



▲ゲーム中の画面。それにしてもＰＣならではの美しい画面だね



▼やった～！ホールインワン!!　めったに見れないこの画面を写真にとることができるなんて，ラッキー！



魔界八犬伝 SHADA　データイースト

発売日：4月1日
価　格：5,500円

この『魔界八犬伝ＳＨＡＤＡ』は，前に紹介した『死霊戦線』とは同じRPGでも性質はまったく異なります。

前者が〝正統派〟の雰囲気を色こく残しているのに対して,『魔界八犬伝ＳＨＡＤＡ』はアクション性を全面におしだしたアクションRPGとなっています。この２本の内どちらかを先に買うことによって，そのユーザーの好みがわかるのではないでしょうか!?

ゲーム構成は，普通のアクションＲＰＧとはかわりません。しかし，舞台となっている世界がタイトルからもわかるとおり日本です。RPGの世界というと洋風のものが多く西洋を舞台としています。アクションRPGで和風というこの作品は，かなりめずらしいのではないでしょうか。日本を舞台としているので当然，アイテム名やでてくる謎も和風っぽいものばかりです。今までのRPGとは一風変わった感じがして，とても斬新に感じます。

また，ゲーム中は町の中以外は気をぬくことができず緊張（きんちょう）の連続です。この緊張がアクションRPGには不可欠なものでしょう。それに，フィールド上を歩いている敵をうまくかわすことによって先のほうの地域にまで行くことができてしまうのも，アクションRPGならではのものでしょう。

セーブをしておくとパスワードもでるのですが，本体内のメモリにもセーブしてくれるので途中で死んでしまったときなどに，もう１度パスワードを入れる必要がなく１番最後にセーブした地点からはじめることができます。パスワードをメモっておくのは電源を切るときだけでいいというのが，とっても親切でいいですね？

ＰＣエンジンで日本風のRPGをプレイすることができるのですから，このソフトはRPGファンはチェックしておきましょう。



▶町の外はこんな感じ。こんなに火の鳥(？)がいたら，火事になっちゃうよ



▼家の中に入ると，こんな感じのイベントをたのまれることがある。この場合は，自分の使命をつげられている



▲会話中。町の中ではできるだけ話を聞いてまわるのがコツ

河野光の ナムコット情報局 ベーマガ支局



3月8日付，ナムコット情報局の時間です。と言っても，原稿を書いているのは2月のある晴れた日であった。今日も私,河野光は，パソコン・ソフトの企画，営業に駆け回っているのである。そしてそのうしろで下積テラジ先生が，ワルキューレのキャラクターのハガキの山の中でパックマニアのポスターをまるめながら，悪戦苦闘していた。

というところで今回は，パックマニア特集そして，ワルキューレ実行対策委員会（RPG実行委員会改め）の中間報告コーナーでお送りします。

また会えたね!! パックマニアのキミに。

3月16日（木）MSX2版『パックマニア』発売!!あの誰でも知っているパックマンが帰って来ました。一見簡単そうに見えて実に奥がブラックホールなスゴイゲームでした。今でも大人気ナムコの一番の人気者です。そしてそのパックマンが,今度立体になってステージも全23面のカラフル・ワールド，パワーアップも増えてパックマニアとして帰って来ました。

ゲームは各面のドット(黄色のエサ)をすべて食べると1面クリア。パックマンと名コンビ（?）のモンスター君につかまらないようにしてガンバレ!パックマン。

そして今度の必殺（?）ワザは，おなじみパワーエサ（これを食べると一定時間敵モンスターをやっつけられるスグレもの）とジャーンプ!! ジャンプは，絶体絶命のピンチのとき効果バツグン。しかし敵もジャンプするやつがいるから要注意!! それでは，ここでモンスター紹介。

クライド（赤）：通称，追っかけモンスター。モンスターの中の親分格。怒るとスピード・アップする一番のやっかいもの。

ピンキー：色はもちろん名まえのとおりピンク色。通称，待ちぶせモンスター。

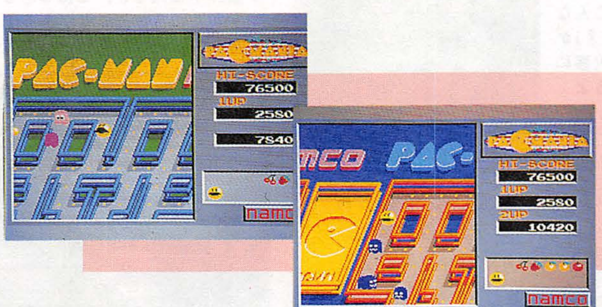
スー（むらさき）：色っぽい目つきに気をつけろ。

インキー（青）：きまぐれモンスター。クライドと共同して，はさみうちでも狙ってくるぞ!!

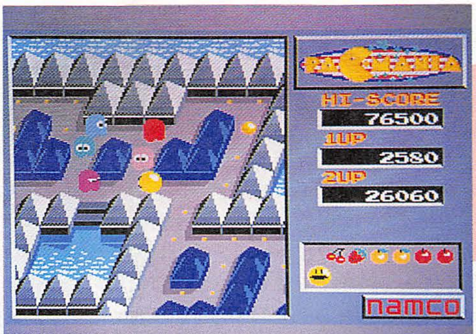
ブリンキー（オレンジ）：おとぼけモンスター。ちょっとノロマなやつ。

コモン（グレー）：ジャンピング・モンスター。パックマンに合わせてジャンプする。グリーンは弟。

そしてステージも4種類に増えてさあ大変。おもちゃのブロックを思わせるブロックタウン。パイプでできたパックマンズパーク。ピラミッドいっぱいのドライなステージ，サンドボックスランド。アメリカ的ジャングリーステップス，よりどりみどりのカラフル・ワールド。各面ごとに君のパターンを









見つけ，高得点はスペシャル・アイテムを利用していざチャレンジ。ゲーム・センターの感動をそのままに再現。パックマニアは，私の大々お勧めのソフトです。ハイクオリティ・ゲーム・メーカー・ブランド「ナムコット」が3月16日発売致します。よろしくネ!!

ワルキューレ，あの感動そして冒険がはじまる!!

みなさまからのたくさんのお便りのごく一部をこの場を借りて特別企画として紹介します。選考委員長は，下積テラジ先生。それでは，あとはおまかせというところで今回はこれまで!!

特別企画!! ワルキューレ・キャラクター・ギャラリー

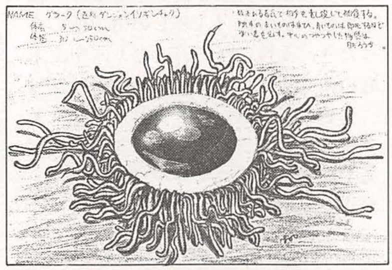
下積です。正直言って私は驚いてます。驚愕(きょうがく)。応募数ただ今300通! 今回はその中から，えりすぐった傑作(けっさく)を紹介しましょう。それでは，どうぞっ!!

福岡県福岡市・新海達也くん



下：新海も色使いが上手い。しかし何よりもコメントが笑かしてくれる。本業はライターか？

東京都世田谷区・小野口正浩くん



下：小野口は何枚か送ってくれたけど，色がすごくきれいなんだよね。白黒で残念!

東京都台東区・山口茂雄くん



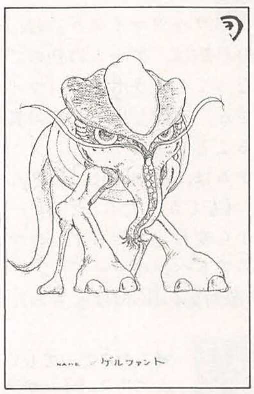
下：これは，なんか異質な感じのする作品ですね。何かひかれるものがあります。

東京都江戸川区・TAOくん



下：これはかわいい!ペットにしたい。敵にしたくないですね。

岐阜県高山市・鎌倉 悟くん



下：でた〜!こいつが「茶封筒の狼」の異名をとる鎌倉だ!また送ってね。

新潟県五泉市・堀内一弘くん



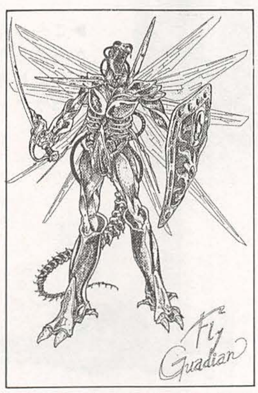
下：ギリシャ彫刻を思わせる重量感。アートな作品といえるでしょう。

富山県富山市・清水正明くん



下：いいなァ。清水もいっぱい送ってくれた。この雰囲気には脱帽だ〜!

神奈川県横浜市・立田 進くん



下：河野名人イチ押しの立田の作品。今回のグランプリといたしましょう!

愛知県稲村市・大村哲也くん



下：大村の作品は線がすごい。かなり描いてるね。表情もイイ。



ホワッツマイケル

マイクロキャビン　©小林まこと・講談社　テレビ東京・キティエンタープライズ

●対応機種：PC-88SR, PC-98シリーズ
●価格：7,800円　●発売日：発売中

AVGの老舗，マイクロキャビンから発売された版権もののアドベンチャー・ゲームが，テレビ東京にてアニメーション・シリーズとしても放送され現在も好評放映中の，『What's Michael（ホワッツマイケル）』。テレビで見たことがない人も4，5年前から「コミックモーニング」に連載しつづけているので1度は見たことはあると思います。

ゲーム中，アニメ処理によりマイケルの踊りも見れるみたいですヨ。

原作を知らない人のために

アニメやコミックの版権ものゲームは，やっぱり原作のストーリーを知らないとおもしろさが半減してしまいますので，原作を知らない人のため少々紹介しましょう。

猫のマイケルが飼われているのは，ごく平凡なマンションに住む小林一家。だが，勝手気ままで飽きっぽいマイケルは，飼い主さえも選ばず，マイケルの帰る家は小林家をはじめとして不特定多数。それは，1人暮しの男の所であったり，女性の所であったり，中流家庭のサラリーマンの所であったり……。

愛されても飼い慣らされない主人公マイケルがポッポ，ミニケルなどを交えて繰り広げるコミカル・ストーリー。がホワッツマイケルなのです。

ポッポが行方不明……。

この『ホワッツマイケル』の，ゲームの最終目的は，ゲームの初めで行方不明になってしまうポッポ（マイケルのお嫁さん）を捜し出し，その真相を確かめることです。

システムは，基本的に『めぞん一刻完結編』（もしかしたら『セイレーン』）のころから変わっておらず，コマンド選択式のアドベンチャーです。

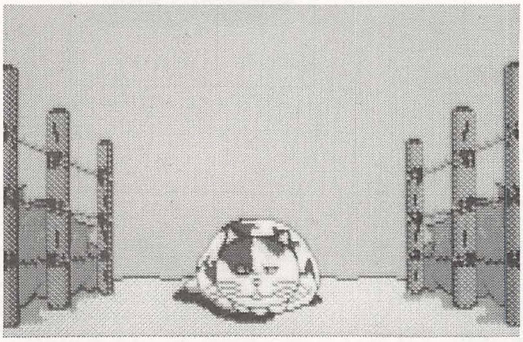
FM音源対応のBGMはもちろんのこと，アニメーション・シーンや特殊画面処理（画面を何分割かにして紙しばいみたいに見せたり画面スクロールetc.）も盛りだくさんで，目と耳を楽しませてくれますヨ!!

主人公がマイケルだから

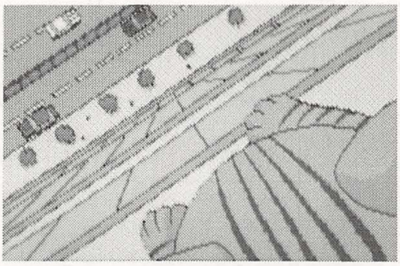
「ホワッツマイケル」のコミックでの主人公はマイケル。そして，このゲームの主人公もマイケルなのです。すなわち，プレイヤーはマイケルというネコになることになります。ゲーム中に出てくるキャラクターたちは，イヌやネコなどの動物。もちろん，町を舞台にしているので人間もたくさん出てきますけど……。

動物を中心にしたゲームなので，動物の気持ちがわかるかもしれませんネ。

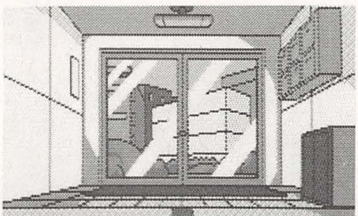
また，ゲーム中，いろいろなところでいろいろな隠れメッセージなどが聞けたり，変な動物にくわしい人がでてきて，その方面の話しをしてくれます。



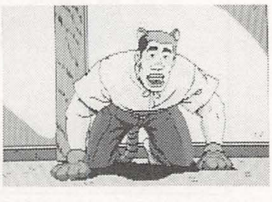
◀このふてぶてしいミケネコ（？）がマイケルのライバル，ニャジラだ。それでもメス!!



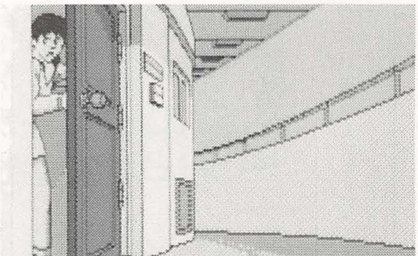
▶こ〜〜んな高い所から落ちたら，ネコといえど死んじゃうだろうナ〜！



▲最初の目的は，まぁ，このマンションからぬけだすことかナ？



▲この画面にでているような，コミックでもおなじみのキャラが。バンバン登場してくるゾ。さぁ〜て!!どのくらいでてくるんでしょうネェ



▲ここはマンションのロウカ。住人がたくさんいて，誰がだれだかわからないじゃな〜〜い!!



コナミ・ゲームコレクション 番外編

コナミ

●対応機種：MSX2(FD)
●価格：4,800円　●発売日：発売中

おなじみの，『コナミ・ゲームコレクション・シリーズ』これはその「番外編」です。全7作，レトロゲームと一発ゲーム，それとパーティー・ゲームを集めたものです。シンプルなゲームばかりですが，レトロゲーム以外は新しく加えられたタイトルです。

コナミ・レトロゲーム

コナミが以前にROMカートリッジで発売したものを集めたもので，一つ目は『ピポルス』です。縦スクロール・シューティングで，カワイイキャラが敵と戦いながら迷路のようなエリアをぬけてゴールをめざします。ゴールまではいくつものエリアにわかれていて，クリア時に二つのエリアから一つを選んで進んで行きます。

2作目は『コナミ・ハイパーラリー』で，3Dタイプのカーレースです。他の車をかわしながらコースをひたすら突っ走るのですが，区間があり通過時に一定の順位をマークしないとソク，ゲーム・オーバーです。区間ごとに多少コース状況が変わります。

3作目は『ロード・ファイター』で，これもカーレースもの。スティック・タイプのカーゲームとしては，画面の使い片がうまいので大変なスピード感があります。それだけでなく，他車の妨害に合うとグリップを失い車が横スベリを起こすのもリアルさをましています。

横スベリはカウンター・ステア（逆ハンドル）で修正できますが，うまくいくとヤッタゼ！とレーサーの気分！

一発ゲーム

これは，『つるりんくん』と『ハイパーそうめん』という二つのアクション・ゲームが入っています。『つるりんくん』は，お経を唱えているお坊さんの後で左右に動く小坊主を操作し，お坊さんが見てないときにお供えのモチを盗み食いするというものです。『ハイパーそうめん』は，左右のトイから流れてくる流しソウメンを落とさないように食べるのですが，たまにボールや石が流れてきて，これを食べてしまうと一定時間動けなくなったり，石を食べたショックで即ゲーム・オーバー！

それにしても，この二つのゲームのスコアのケタ数の多いこと！一つ食べて1点ですから，これはもう耐久ゲームですね。

パーティー・ゲーム

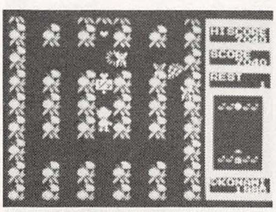
『タイトル合わせ』と『アゴボード』という2作があります。どちらも2～4人で遊べるのが特徴です。

『タイトル合わせ』はトランプでなく，コナミ・ゲームのキャラクターの絵合わせをする神経衰弱です。

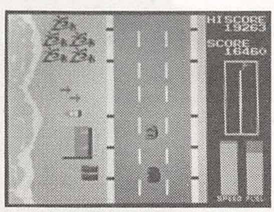
合うものは1組で，数が少なくなるとシャッフル（カードなどを混ぜる）してきます。

『アゴボード』は五目並べと同じようなもので，自分のコマがいくつか並んだら勝ちというもの。コマがいくつ並んだら勝ちか，とか，同じコマではさむと間のコマが変わるとか，などのルールをプレイヤーどうしで決めるものです。

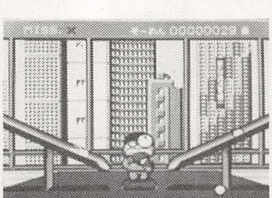
コマのグラフィックがキレイで，ついやってみたくなりますが，コンピュータとの対戦がないのが残念！


▲ピポルスでは画面の中心にいるようにするとGOOD！敵をかわしやすくなる。

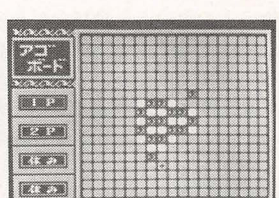

前に2台並走ぎみのときは，後の車を画面外に消してから追いぬけ！「ハイパーラリー」


▲まさに流れるようなスピード感のロード・ファイター！けど，ノッているとすぐクラッシュ！


▲つるりんくんではフェイントをかけて反対側のモチを食べるようにしよう


▲このボールを食べたときの表情が笑えるハイパーそうめん。999999束をめざせ！


▲アッ！このゲームやったことある…なんて感じでみんなで神経衰弱できるタイトル合わせ


▲コマのキレイさにつられてついやってしまうアゴボードだが，ゲームは五目並べ



コナミ・ゲームコレクションVol.3

コナミ

●対応機種:MSX(FD)
●価格:4,800円　●発売日:発売中

「番外編」よりも先に発売されましたが,「Vol.4」よりは後になってしまったという,『コナミ・ゲームコレクションVol.3』。

コナミのヒット作を5作集めていて,コンセプトは「ファイターで戦う」です。それぞれ個性的でプレイヤーをあきさせないものとなっています。

ツインビー

コナミの代表作の一つである『ツインビー』。対地対空のゼビウス・タイプのシューティングなのに軽いノリを持っているのが売り。雲を撃つとでてくるベルをを撃ち続けると次々色が変わり,それを取った時の色でさまざまなパワーアップができます。また,2Pとのコンビプレイも可能で,かわいいキャラと軽快なBGMでルンルン楽しめます(①)。

スーパーコブラ

かなり昔のゲームで,『スクランブル』と似ていますが,それも当然,そのパート2のようなものです。横スクロールで地上物を破壊してゆくのですが放物線を描いてミサイルは飛んでくるわ,エネルギーはすぐなくなるわで,スリリング!(②)

スカイジャガー

本当にスタンダード(基本的)な縦スクロール・シューティングです。市街の上や海の上を飛びながら敵を撃破していくのですが,チョットしたパワーアップはあるものの実にシンプル。アルゴリズムも単純です。しかし,今のゲームにない素朴さが長時間のプレイをそそりまする(③)。

タイムパトロール

パート2まで発売されていたゲームですが,やはり1のほうがおもしろかったと思います。フィルターを中心に全方位スクロールするというのが斬新でした。

レーダーに現れる敵を見つけてある敵を倒すと,ボスキャラが出現するので,それを倒すとその時代(ステージ)クリアです。

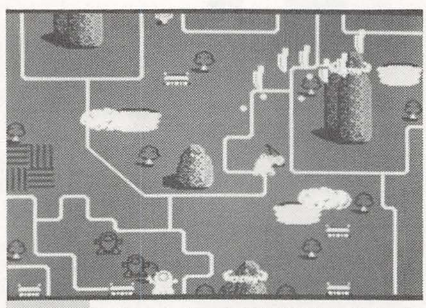
時代が進むにつれて敵も進歩してきて,最後にはUFOまででてきます。敵の弾が小さくて目立たないので注意していないと自滅(敵の弾に突っ込んでしまう)します(④)。

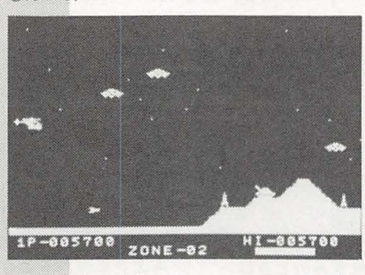
ネメシス

あの『グラディウス』そのものといった感じですが,ちがうのは名前とパワーアップです。パワーアップがちがうといって,レーザーが2段階にアップするなどといった感じで,武器そのものには変わりありません。これは,ゲームとしてのできが良いので,今回のコレクションの中でも,やはり,一番楽しめるのでは!?しかし,なんでネメシスなんでしょうね?(⑤)

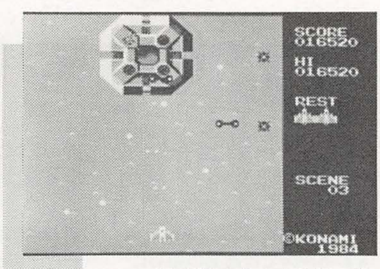
コナミゲームの完成度はピカー!

今回5本のゲームをプレイして,改めてその楽しさを知りました。それぞれ完成度が高いゲームとなっていて,それにコナミックな軽快な感じがマッチしています。ゲームはアイデアだなーと感じさせるコレクションです。


①敵の弾がとても多いので慎重にかわそう。スピードの取りすぎに注意。



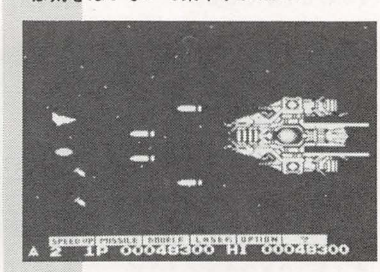
②ミサイルが辛いのに,4ステージからは戦車の攻撃も加わって大変!



③パワーアップを見逃さないように。後は気をぬかないで集中すればOK
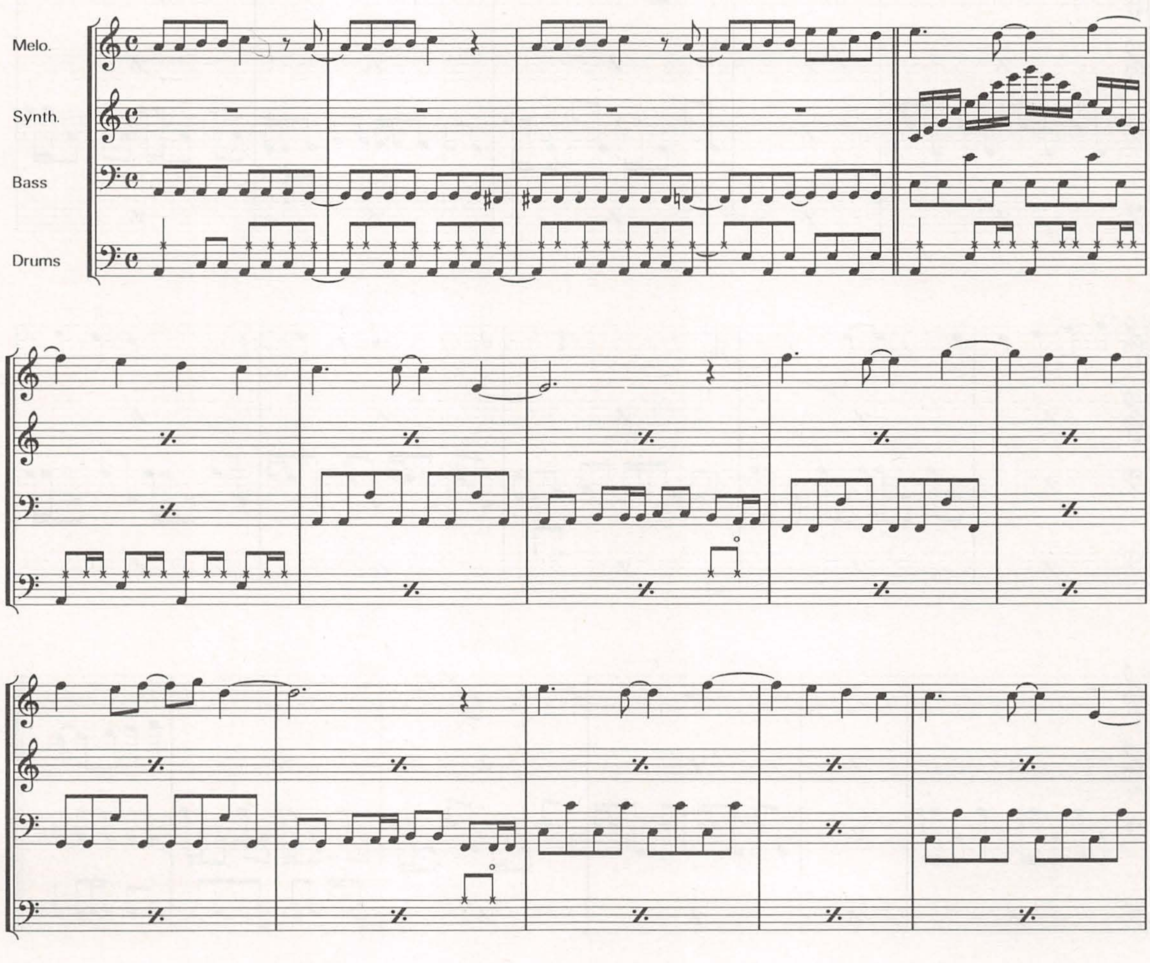


④最後にでてくる大型機は後に回りこんで連射で倒そう

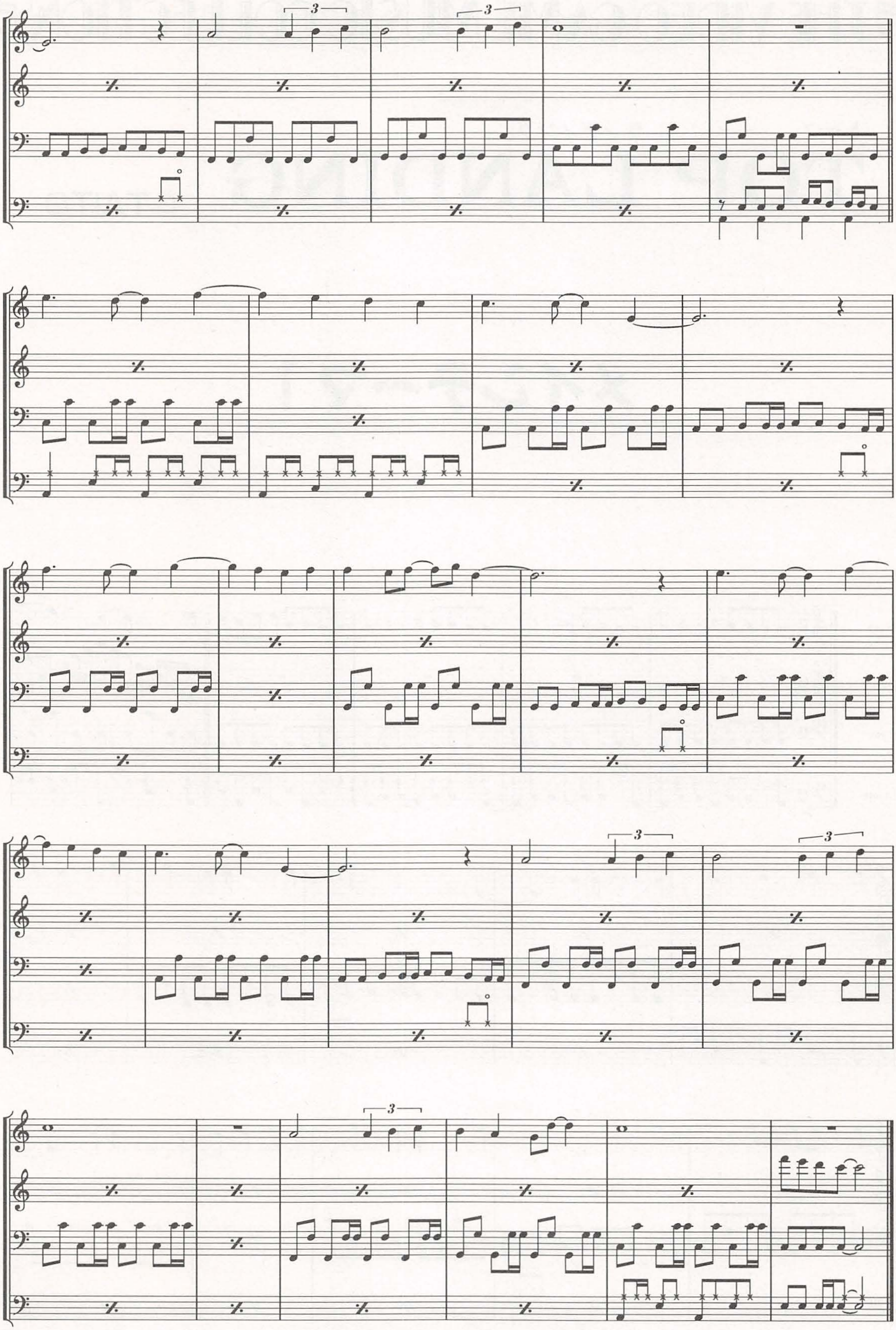


⑤アイアンメイデンの攻略は楽だが,装備が少ないと前ぶれのキャラがキツイ
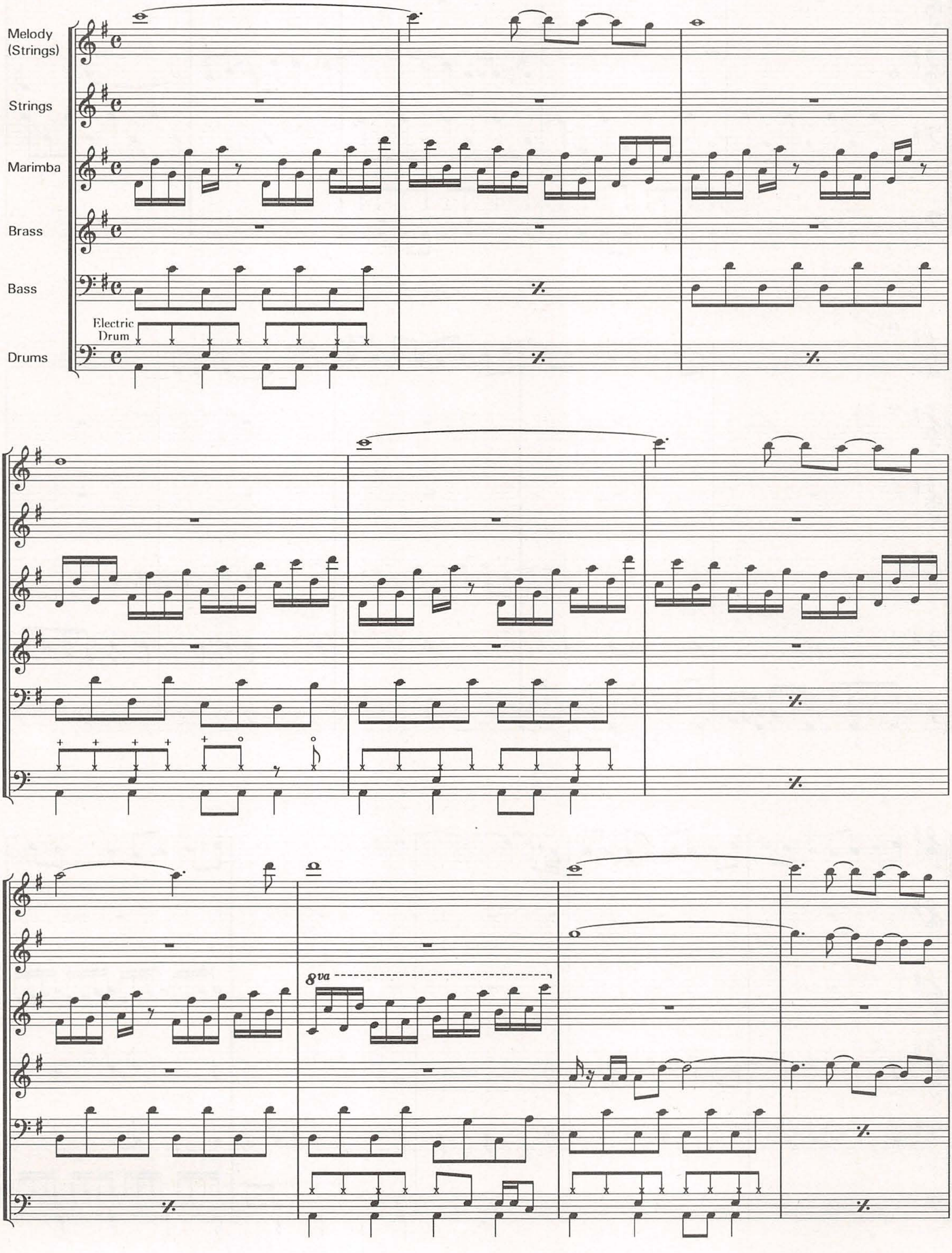
TOP LANDING
トップ ランディング
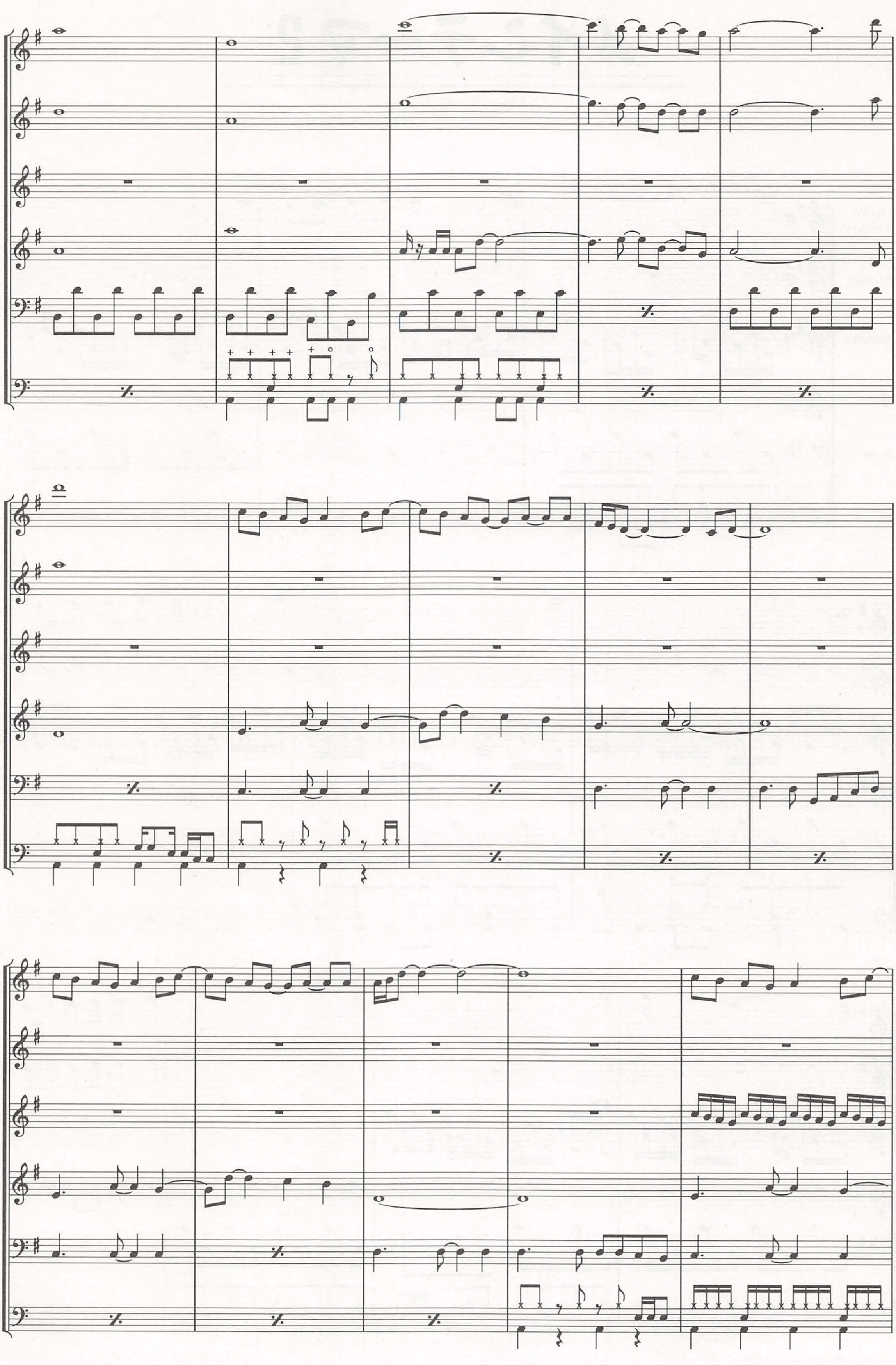
メインテーマ1
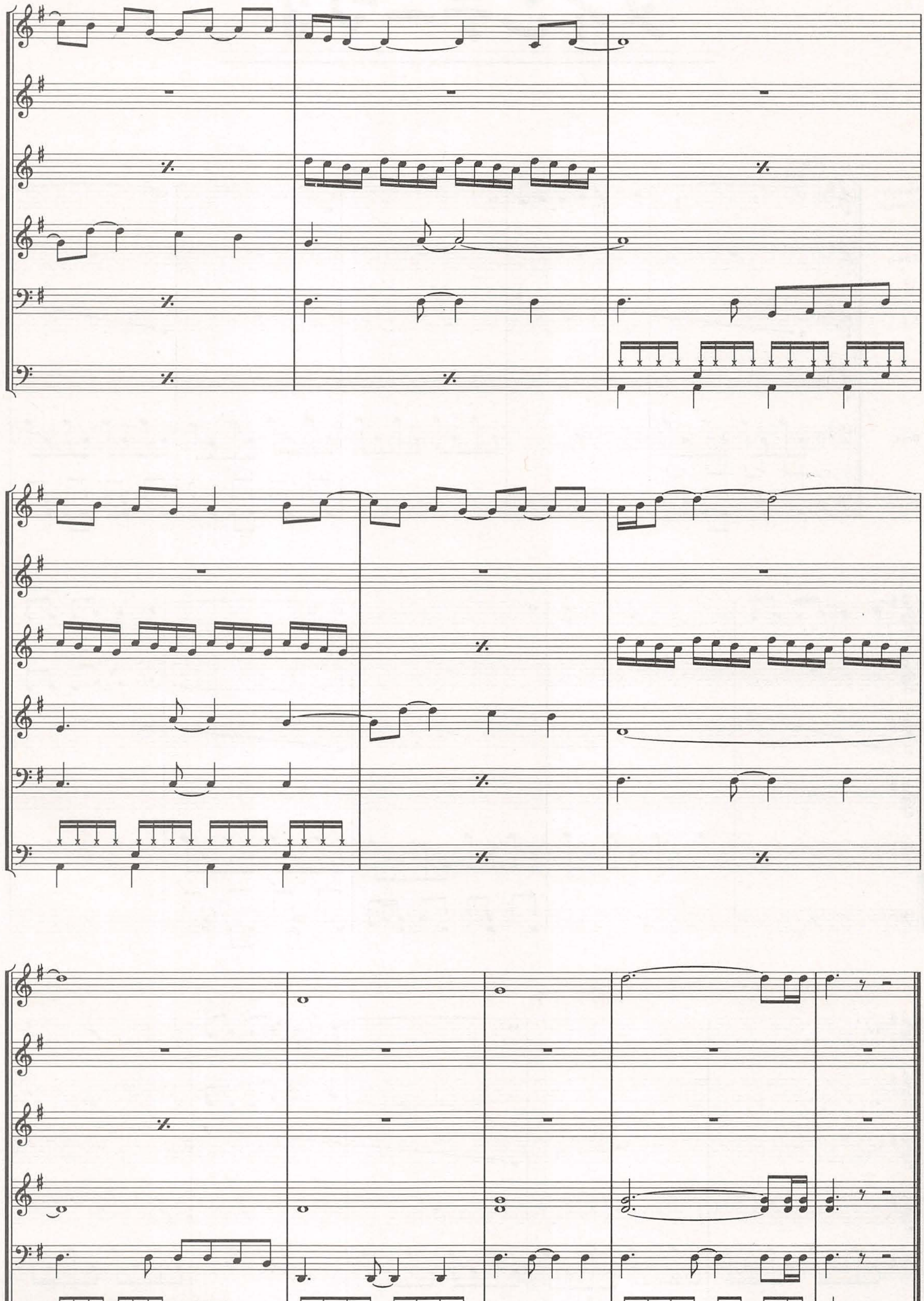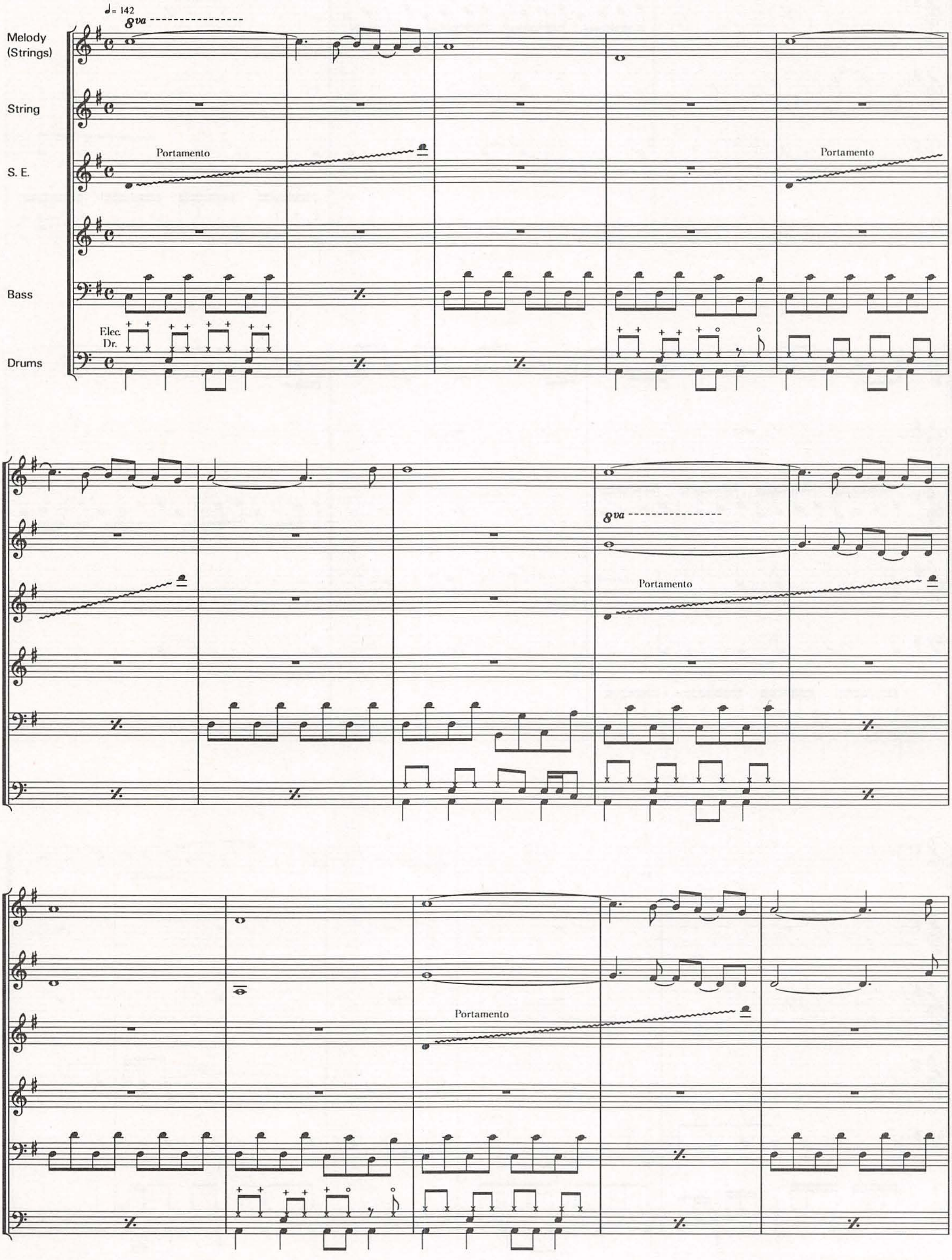




メインテーマ2
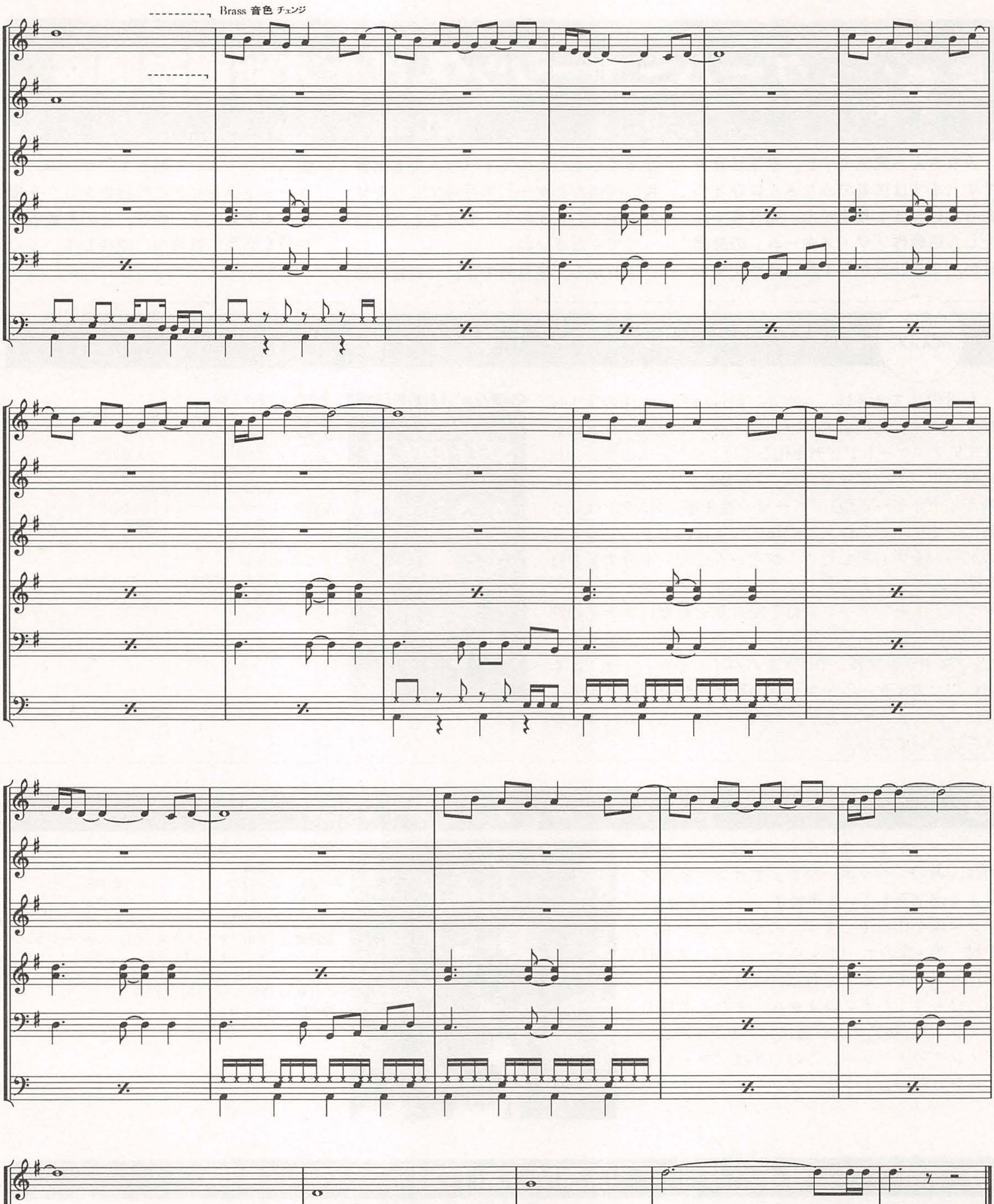

Melody (Strings)
Strings
Marimba
Brass
Bass
Electric Drum
Drums
8va





メインテーマ3


♩= 142
8va
Melody (Strings)
String
S. E.
Portamento
Bass
Elec. Dr.
Drums


Brass 音色 チェンジ

ゲームミュージック&ビデオ新譜視聴室

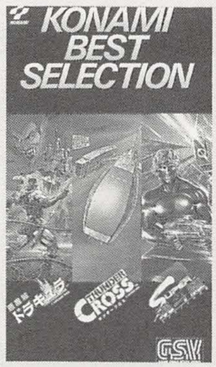
MUSIC

みなさんお元気ですか，幸運私真矢です。まずは読者のみなさんにひとつ謝らなければなりません。先月号で紹介した話題作『ザ・スキーム』の発売日が，3月25日から4月10日へ変更になってしまったのです（なんでも消費税の関係だとか…)。来月号でしっかりとご紹介しますので，もうちょっと待っててくださいね。

それから，来月号では，『新譜視聴室スペシャル』と題して，ゲーム，ミュージック&ビデオの総カタログを掲載する予定です。現在，そのための資料類を必至に整理中。期待していてください。

今月のオススメ　ビデオ　コナミ・ベストセレクション

今月のオススメは，コナミの最近のヒット作の集大成ビデオです。その名も『コナミ・ベストセレクション』。G.S.V.アンケートでビデオ化してほしいゲームの第1〜3位に輝いた『サンダークロス』『悪魔城ドラキュラ』(もちろんビデオゲーム版)『スーパー魂斗羅』の3本が収録されています。どの作品も映像的にすばらしく，一度もそのゲームをプレイしたことがない人でも，十分すぎるほど楽しんでもらえるでしょう。なお，オマケとして，今やゲーム・センターではほとんど見られないコナミ初期の作品の映像が入っているのですが，これには驚きました。『スクランブル』や『タイムパイロット』には，古くからのビデオゲーム・ファンの私はただただ涙。このつぎは『ジュノファースト』『ストラテジーX』あたりもやってほしいですね。



発売元：コナミ工業
販売元：ポニーキャニオン（サイトロン）
メディア／価格：

VHS	V98X9640	9,800円
Beta	X98X9640	9,800円

(Hi-Fiステレオ／80分)

収録ゲーム：サンダークロス／悪魔城ドラキュラ／スーパー魂斗羅・エイリアンの逆襲／スクランブル／ハスラー／フロッガー／スーパーコブラ／アミダー／タイムパイロット

＊オリジナル完全攻略カセット・ブック付

発売日：89年2月21日

ビデオゲームグラフィティVol.4

ビクターがまたまたやってくれました‼今回は，あの『ベラボーマン』でサンプリングによる出演をしている声優さんたちを集めて，ドラマ編を作ってしまったのです。しかも，中村　等・歌のボーカル・バージョン（1面の曲）も入っているとくれば，ベラボー・ファンにはもうこたえられません。また，注目の『ドラスピ』初アレンジ版は，エリア1とエンディングのメドレー。このつぎは『フェリオス』をお願いしますよ，ビクターさん！



発売元：ビクター音楽産業
メディア／価格

CD	VDR5282	3,000円
CT	VCH1907	2,500円
LP	SJX25050	2,500円

収録曲：ベラボーマン(ドラマ／アレンジ・バージョン／ドラマ／オリジナル・バージョン／ドラマ)／パックマニア／ファイナルラップ／クエスター／ドラゴンスピリット（アレンジ・バージョン）

発売日：89年3月8日

サイバリオン—G.S.M TAITO 3—／ZUNTATA

このアルバムの目玉は，ZUNTATA Sounds Maniaというタイトルが付いている，サウンド・ストーリー風のアレンジ・バージョンだと思います。特に『CHASE H.Q.』のほうは，あのナンシーが登場しちゃったりしますから，おかしいのNANNO。『サイバリオン』のBGMもなかなかGOODですよ。(■見城：本当に良いです！この名曲の数々を聴いていると，トラックボールがいじりたくなってウズウズしてくるんだなぁ)



発売元：ポニーキャニオン（サイトロン）
メディア／価格：

CD	D28B0014	2,800円
CT	25P50014	2,500円

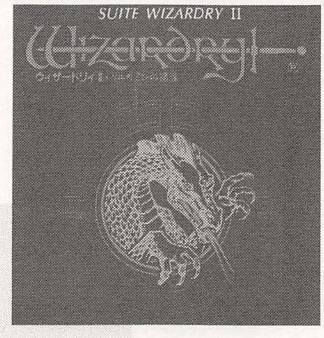
収録曲：サイバリオン・アレンジ・バージョン(Introduction〜Stand-bye!/Main theme/Universe) ZUNTATA Sounds Mania #1〜サイバリオン〜ja Fraw/Confusion/CHASE H.Q.オリジナル・バージョン／サイバリオン・オリジナル・バージョン／ZUNTATA Sounds Mania #2〜CHASE H.Q.〜

＊ピクチャーCD（CDのみ），楽譜，解説付

発売日：89年3月21日

組曲ウィザードリィII～リルガミンの遺産～

発売になったばかりのファミコン版『ウィザードリィII』のBGMを交響組曲仕立てのアレンジでお届けする1枚です。アレンジとサンプリング・キーボードの手弾き演奏を担当するのは，前作『We love Wizardry』でもお馴染みの羽田健太郎氏。この組曲を聴いていると，ウィザードリィの世界に対する創造力がより増していくような気分になれるのは私だけではないでしょう。ラストにSEコレクションが付いているのがユニークですね。



発売元：アポロン音楽工業
メディア／価格：
CD　BY30-5209　3,000円
CT　KY25-0002　2,500円
収録曲：シンセサイザー・オーケストラ・バージョン（ウィザードリィII・オープニングテーマ／リルガミンの遺産／ギルガメッシュの酒場II／ボルタック商店II／町はずれのテーマ／ダンジョンのテーマ／全滅～レクイエム～／カント寺院II／キャンプII／戦闘のテーマ／冒険者の宿II／ル・ケブレス／ウィザードリィII・エンディングテーマ）／ウィザードリィII・ゲーム・オリジナル・サウンド・ストーリー／SEコレクション
＊全曲楽譜，ロゴステッカー付
発売日：89年3月5日

ソーサリアン・スーパーアレンジバージョンIII 戦国ソーサリアンVSピラミッドソーサリアン

『ソーサリアン』スーパーアレンジ・バージョンも，早いものでこれで3作目。今回は，追加シナリオのPart2, 3『戦国』と『ピラミッド』を題材にしています。アレンジを担当しているのが，従来の難波弘之氏に加え，岡田　徹氏という2大アーティスト。それぞれ日本風，エジプト風(?)なアレンジにチャレンジしています。『ソーサリアン・追加シナリオ』ファンなら，きっと楽しめる1枚と言えるでしょう。



発売元：キングレコード
メディア／価格：
CD　K30X-7711　3,000円
CT　K25H-4711　2,500円
収録曲：〈アレンジ・バージョン〉雪の五条大橋／忍者屋敷／江戸を斬る／Forest of Lafaune／Gash／Grievously Shrine〈オリジナル・バージョン〉異教の地／阿修羅／雪の五条大橋／風神・雷神／哀愁の天守閣／ぬえ／忍者屋敷／天狗／江戸を斬る／邪鬼／勝利／帰還／Sanders Island／Bloody Diamond／Tutankhamen／Forest of Lafaune／Before Gash／Gash／Cherish-doll／Gaddlegun／Grievously Shrine／Juggler／Labyrinth of Gilbares／Foreboding／Gilbares／Click！ Click！／Good-luck！ Good-by！
発売日：89年3月21日

ビデオ　GTV第14号

みなさんは，このGTVというのを知っていますか？毎月21日にCBSソニーから発売される，ゲーム情報ビデオなんです。ファミコン，PCエンジン・ソフトの新作紹介からメーカー案内，それに毎月オリジナリティあふれたユニークな企画が収録されています。今月号の「メーカー対抗覆面座談会」がこれまた爆笑もの。各メーカーの営業マンが覆面をして，自社・他社ソフトに言いたいほうだいやってます。このGTVは，お近くの書店，スーパーで売っているはずですが，どうしても手に入らないという人は，宅配便サービスを受けるといいですよ。



発売元：CBSソニー
メディア／価格：
VHS　00ZS5114　1,980円
（ステレオ／45分）
収録内容：メーカー対抗覆面座談会PART 2／メーカーズファイル「タイトー」／新作紹介（蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン，ファミリーピンボール，爆笑！ 人生劇場，スーパーチャイニーズ2，じゃじゃ丸忍法帳，ジーザス，競馬シュミレーション[本命]，武田信玄2，ディープ・ブルー，F1パイロット，ZOIDS2，アウトライブ，がんばれゴルフボーイズ，コブラ，死霊戦線，神武伝承，NAXAT OPEN，弁慶，他）／ゲーム産地直送便「ドラクエIVはこうなる」
発売日：89年2月21日

ビデオ　スーマリ3・究極マニュアル



『スーパーマリオ3』のすべてがわかる攻略ビデオです。裏ワザ集もさることながら，プレイヤーの腕がじつに見事！　ゲーム・スタートからエンディングまで，たったの14分24秒で行ってしまうから驚異です。このプレイヤーが，知る人ぞ知るあのうる星あんず氏だなんて言ったら，みなさん驚きます？

発売元：CBSソニー
メディア／価格：
VHS　00ZS5201　1,980円
（ステレオ／30分）
発売日：89年1月15日

ビデオ　ファミスタ'88・究極マニュアル



だせば必ず売れると言われているファミスタ・シリーズの最新作のプレイヤーに贈る1本です。試合の実況中継から㊙テクニック集まであるのですが，一番おもしろかったのが，サイコロジー・ビジョンというホームラン・シーンだけが30回以上収録されているもの。これを見ればキミもホームランが打てる!?

発売元：CBSソニー
メディア／価格：
VHS　00ZS5202　1,980円
（ステレオ／30分）
発売日：89年1月15日

ビデオ　サンダークロス



今月のオススメで紹介した『コナミ・ベストセレクション』の中から『サンダークロス』のみをシングルカットした作品です。コナミお得意の横スクロール・パワーアップ型シューティング最新作の同作品は，画面の奥行きを表現することにチャレンジ。『フロッガー』『ハスラー』『スクランブル』も入ってます。

発売元：コナミ工業
販売元：ポニーキャニオン（サイトロン）

メディア／価格：
VHS　V38X9638　3,800円
Beta　X38X9638　3,800円
（HiFiステレオ／30分）
発売日：89年2月21日

ビデオ　悪魔城ドラキュラ



こちらの内容も，やはり『コナミ・ベストセレクション』の中のものと同じです。私はこのビデオではじめてアーケード版を見たのですが，テーブルの上をフォークや皿が浮遊しているなどの映像的演出に感動してしまいました。付録に『タイムパイロット』『スーパーコブラ』『アミダー』を収録。

発売元：コナミ工業
販売元：ポニーキャニオン（サイトロン）

メディア／価格：
VHS　V38X9639　3,800円
Beta　X38X9639　3,800円
（Hi-Fiステレオ／30分）
発売日：89年2月21日

ビデオ　カプコンゲーム・シンドローム



カプコンのCPシステムの3作『大魔界村』『ロストワールド』『ストライダー飛竜』を完全収録したビデオがこちら。〝スタントゲーム〟と呼ばれる『ストライダー飛竜』のキャラクターの動作はおもしろいですよ，ホント。最近のゲームの映像的な進歩にはため息をもらさずにはいられませんねえ。

発売元：ポニーキャニオン（サイトロン）
メディア／価格：
VHS　V98X1854　9,800円
Beta　X98X1854　9,800円
（Hi-Fiステレオ／90分）
発売日：89年3月21日

ビデオ　大魔界村



『カプコンゲーム・シンドローム』の中からシングルカットされた作品です。ヒット作『魔界村』の続編なんですが，グラフィックが数段パワーアップ。要所要所の宝箱のだしかたがしっかりとおさえられていますので，クリアできないで困っている人は，これを見て研究してください。ナレーション付き。

発売元：ポニーキャニオン（サイトロン）
メディア／価格：
VHS　V38X1843　3,800円
Beta　X38X1843　3,800円
（Hi-Fiステレオ／30分）
発売日：89年3月21日

ビデオ　ドラゴンスピリット



『ドラスピ』と言っても，ビデオゲーム版ではありません。これはPCエンジン版のスタートからラストまでを完全に収録したビデオです。ただし，オープニングの竜が飛び立つシーンだけは業務用のものを使用。エンディングの「NAMCOT GAME HISTORY」は一見の価値があるでしょう。

発売元：ビクター音楽産業
メディア／価格：
VHS　VTG366　3,800円
（Hi-Fiステレオ／36分）
発売日：88年12月16日

●各メーカー問い合わせ先

ポニーキャニオン	☎03-221-3151
ビクター音楽産業	☎03-746-5575
アポロン音楽産業	☎03-353-0191
キングレコード	☎03-945-2111
CBSソニー	☎03-266-5047
ポリスター	☎03-406-8161

ポリスターよりラディッシュがデビュー!!



ここで紹介するのはGMとはちょっとちがうんですが，ポリスターからデビューした，シンセサイザーを巧みに操る15才の2人組のお話。その名をラディッシュと言って，全曲自分たちで作曲したアルバム『少年記』をリリースしてしまったというから本格的です。小学校3年生でベートーベンの『田園』をテープで聴きながら楽譜に写し取ったという**吉村龍太君**（写真左）とボーカルの**遠藤友貴君**がそのメンバー。ポリスターのほうでは，才能のある人材がいたらメンバーを増やす計画もあるそうなので，流動的形態の珍しいグループと言えそうです。彼らがどんな活動をしてくれるのか，レッツ注目！

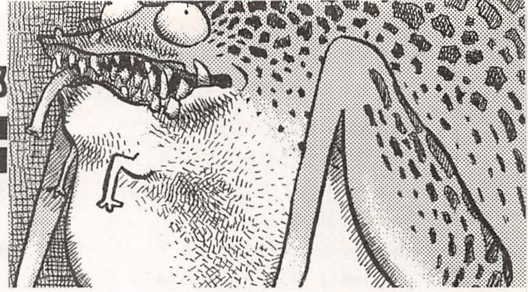
▶アルバム『少年記』収録曲：100,000,000のめまい／はつ恋／GOOD MORNING VEGETABLE／STEP BY STEP／サンタクロースの秘密／課外授業／ELEGANCE

ゲームミュージック・レコード&ビデオ発売予定一覧

	発売日	タイトル	発売元
レコード	4月10日	ザ・スキーム／古代祐三	アルファレコード
	21日	ジーザス／すぎやまこういち	キングレコード
		スタートレーダー	キングレコード
	25日	T&Eゲーム・ミュージック SCENE1(仮)	ポリスター
		セタ・ゲーム・ミュージック SCENE1 ～ツインイーグル、スーパーリアル麻雀PIII	ポリスター
	5月5日	サウンドストーリー・ダウンタウン熱血物語	アポロン
		(タイトル未定)熱血硬派くにおくんシリーズ総集編	アポロン
	21日	サンダークロス／コナミ矩形波倶楽部	キングレコード
		ストライダー飛竜-G.S.M. CAPCOM2-	ポニーキャニオン

	発売日	タイトル	発売元
ビデオ	3月21日	GTV第15号	CBSソニー
	4月21日	究極タイガー	ポニーキャニオン
		タイトー・スーパー・シューティング(仮) (究極タイガー、飛翔鮫、TATSUJIN)	ポニーキャニオン
		パワードリフト&メガドライブ(LD)	ポニーキャニオン
		GTV第16号	CBSソニー
	6月7日	コナミ・ベストセレクション(LD)	ポニーキャニオン

Ⓒ手塚一郎



ペーパー・アドベンチャー・コーナー

悪の化身・ゲロロン

by NAGA!?

STORY

時は，2562年。悪の化身・ゲロロンが現れ，この世界を支配しようとしていた。このままでは，人類滅亡は言うまでもない。だが，滅亡を防ぐ方法が，一つだけある。それは，魔法を使う悪の化身・ゲロロンを，倒せば良いのだ。

★　★

遊びかた

1～170までの行番号があります。選択肢を自分の考えで選びENDへ行けば良いのです。また，エンディングは3種類用意されています。なお，途中でアイテムを拾うことがありますので，メモしておきましょう。

1　まず，どこへ行く。東➡42　西➡4　南➡15　北➡12
2　どちらかを選べ。➡47　➡21
3　落とし穴に落ちてしまった。おやっ？ロープが垂れているぞ！　登る➡5　考える➡22
4　木が多くなってきた。東➡10　西➡42
5　落とし穴からでることができた。ロープを拾う➡35　南➡56　北➡9
6　洞窟からでて，鍵を捜そう！　➡3
7　足が沈んで行く。底無し沼だ。ロープを持っているか？　持っている➡2　持っていない➡31
8　（サカバラン）の攻撃，198ポイントのダメージを受けた。➡11
9　木が多くなってきた。南➡20　北➡30
10　おやっ人影が？　東➡25　西➡32　南➡15　北➡12
11　君は，あっさり死んでしまった。ゲームを続けますか？　Yes➡38　No➡59
12　曇ってきた。南➡43　北➡27
13　うそつき！素手で戦うつもりか？　Yes➡98　短剣で戦う➡124
14　旅人「あなたは良い人のようだ。迷いの森の鍵の場所を教えましょう！？　南，北，東，南です」➡4
15　雷雨だ。南➡24　北➡7
16　（ノウ）に血を吸われて，君は死んでしまった。ゲームを続けますか？　Yes➡27　No➡59
17　風がでてきた。東➡113　西➡61　南➡53　北➡93
18　（コミコミヤンボー）に跳ね飛ばされてしまった。➡89
19　木が多すぎて進めない。➡1
20　東に洞窟がある。中に入る➡50　南➡56
21　ロープがうまく木に引っ掛かったどちらかを選べ。➡48　➡33
22　うーん，どうしようかな？　登る➡5　考える➡22
23　短剣を持っているか？　持っている➡60　持っていない➡41
24　東に洞窟がある。中に入る➡38　南➡45
25　騎士ではないか！　話しかける➡34　戦う➡101　無視➡19
26　君は逃げたりしないことを誓うのであった。➡120
27　（ノウ）が現れた。戦う➡125　逃げる➡43
28　（短剣を手に入れた）底無し沼からでるとしよう。➡48
29　どこへ行く？　南➡45　北➡7
30　洞窟だ！　中に入る➡38　北➡7
31　君は，もがきながら死んでしまった。ゲームを続けますか？　Yes➡15　No➡59
32　人影の正体を発見！旅人だ。話しかける➡14　戦う➡36　無視➡19
33　足に何かがふれたようだ。　取る➡28　底無し沼からでる➡48
34　騎士「あなたも，ゲロロンを倒しに来たのですね。この短剣を差しあげましょう」➡63
35　（ロープを手に入れた）　南➡56　北➡9
36　旅人「助けてください。迷いの森の鍵の場所を教えますから！？東，北，北です」➡4
37　扉を発見！鍵を持っているか？　持っている➡95　持っていない➡6
38　（サカバラン）が現れた。戦う➡23　逃げる➡29
39　風に飛ばされ，木に頭をぶつけて君は死んでしまった。ゲームを続けますか？　Yes➡65　No➡59
40　（ノウル）に40ポイントのダメージを与えた。どちらかを選べ。➡62　➡112
41　（サカバラン）に2ポイントのダメージを与えた。どちらかを選べ。➡46　➡8
42　木が多すぎて進めない。もどるとしよう。➡10
43　晴れに変わり，出発地点に付いた。一息ついてから……。➡1
44　（セキライム）に20ポイントのダメージを与えた。セキライムは死んだ。東➡37　西➡3
45　木が多くなってきた。　南➡20　北➡56
46　（サカバラン）の攻撃，112ポイントのダメージを受けた。➡118
47　ロープがうまく木に引っかからなかった。➡31
48　底無し沼からでることができた。南➡24　北➡43
49　君の体は使い物にならん！しかたがないのじゃ。➡59
50　（セキライム）が現れた。戦う➡57　逃げる➡3
51　（ノウ）の攻撃，5ポイントのダメージを受けた。どちらかを選べ。➡145　➡104
52　（ノウル）に5ポイントのダメージを与えた。どちらかを選べ。➡96　➡132
53　晴れに変わった。東➡93　西➡115　南➡147　北➡17
54　（ノウル）は逃げてしまった。　北➡65　南➡43
55　王様「まー待て待て，君達2人に話があるのじゃ。じつは，先日の夜のことだ。城の外を歩いていたのだが，姫の部屋を見ると，黒い影が。もちろんわしは，姫の部屋に行ったんだ。もう，姫の姿も黒い影も無くなっていた。どうか姫をゲロロンの

手から救ってくれ！」➡72

56 雷に撃たれ死んでしまった。ゲームを続けますか？ Yes➡49 No➡59

57 短剣を持っているか？ 持っている➡44 持っていない➡58

58 (セキライム)に1ポイントのダメージを与えた。セキライムは死んだ。東➡37 西➡3

59 ゲームは終わりじゃ！はじめからやり直すのじゃ。ワッハッハー

60 (サカバラン)に32ポイントのダメージを与えた。サカラバンは死んだ。進む➡90 もどる➡29

61 風がものすごく強くなってきた。東➡113 西➡53 南➡147 北➡39

62 (ノウル)の攻撃をうまくかわした➡112

63 (短剣を手に入れた)木が多すぎて進めない。➡1

64 (コミコミヤンボー)が現れた。戦う➡18 逃げる➡89

65 晴れに変わった。石板に「迷いの森」と書かれていた。迷いの森へ出発！➡115

66 (コミライム)に2人で100ポイントのダメージを与えた。コミライムは死んだ。北に進め。➡127

67 霧で真っ白だ。東➡61 西➡151 南➡17 北➡78

68 (コミライム)の攻撃，タックルされて50ポイントのダメージを受けた。どちらかを選べ。➡131 ➡150

69 騎士「また,お会いできましたね！では,私の国の城へどうぞ！」➡70

70 騎士「王様が，会いたいと申しております。御案内いたしましょう」➡71

71 騎士「王様，例の戦士をおつれいたしました。では，私はこれで」➡55

72 騎士「わかりました。姫のため，平和のために戦います」➡73

73 騎士「あなたも私と共に戦いましょう」どうする。別行動で戦う➡83 2人で戦う➡87

74 (ノウル)に血を吸われて，君は死んでしまった。ゲームを続けますか？ Yes➡80 No➡59

75 (ヒロエンビ)と言うゾンビであった。そして……。➡119

76 (ノウ)の攻撃をうまくかわした。どちらかを選べ。➡104 ➡145

77 出発地点に着いてしまった。➡1

78 霧が晴れてきた。東➡61 西➡115 南➡17 北➡93

79 とてもいい日差しだ。東➡84 西➡77 南➡53 北➡116

80 (ノウル)が現れた。戦う➡85 逃げる➡43

81 (ノウル)の攻撃をうまくかわした。どちらかを選べ。➡86 ➡132

82 (ノウ)の攻撃をうまくかわした。どちらかを選べ。➡149 ➡139

83 城をでて町を歩いていると，また騎士が話しかけてきた。「私と共に戦いましょう」君はどう答える。「わかりました。2人で戦いましょう」➡87 「1人で戦いますので，さようなら」➡26

84 きれいな青空だ。東➡53 西➡116 南➡77 北➡79

85 短剣を持っているか？ 持っている➡124 持っていない➡13

86 (ノウル)に16ポイントのダメージを与えた。どちらかを選べ。➡159 ➡158

87 騎士「逃げることはもうできませんよ！」➡102

88 霧がすごく濃くなってきた。東➡67 西➡78 南➡17 北➡53

89 洞窟が東と北にわかれている。わかれ道に何か記されている。東のほうは(マイコンBASIC最後の国),北のほうは(ゲロロンの城へ来るがよい)と……。どちらの道を進む？ 東➡141 北➡99

90 (カエルの死骸)を発見！ 調べる➡75 進む➡103

91 (コミライム)の攻撃。タックルを受けて，25ポイントのダメージを受けた。どちらかを選べ。➡150 ➡144

92 (ノウ)に16ポイントのダメージを受けた。どちらかを選べ。➡76 ➡16

93 風が強くなってきた。東➡53 西➡113 南➡147 北➡61

94 騎士「なかなか良い腕をしているではないか」➡137

95 晴れに変わり，扉が開いた。東➡140 西➡133

96 (ノウル)に血を吸われて死んでしまった。ゲームを続けますか？ Yes➡80 No➡59

97 (ノウ)の攻撃をうまくかわした。どちらかを選べ。➡126 ➡145

98 (ノウル)に2ポイントのダメージを与えた。➡74

99 (コミライム)が現れた。戦う➡134 逃げる➡111

100 どうする？ 話しかける➡137 戦う➡94



101 騎士「なかなか良い腕をしているな。では，洞窟で！」➡42

102 (コミライム)が現れた。2人で戦え➡66

103 行き止まりだ！この洞窟からでよう。➡29

104 (ノウ)に8ポイントのダメージを与えた。ノウは死んだ。北に行く➡80 南に行く➡43

105 (ノウル)の攻撃をうまくかわしたどちらかを選べ。➡40 ➡86

106 (ノウ)に血を吸われた。どちらかを選べ。➡145 ➡92

107 運の悪いことに，ゲロロンの魔法にかかってしまった。➡142

108 (コミライム)の攻撃，タックルを受けて，50ポイントのダメージを受けた。戦え➡169

109 城の外にでてしまった。もう一度中に入れ！➡148

110 (ノウ)に31ポイントのダメージを与えた。どちらかを選べ。➡97 ➡106

111 東と南にわかれている。東➡141 南➡64

112 (ノウル)に13ポイントのダメージを与えた。ノウルは死んだ。北に行く➡65 南に行く➡43

113 風が弱くなってきた。東➡17 西➡61 南➡93 北➡115

114 (金色の鍵を拾った)晴れに変わった。もどるとしよう。東➡116 西➡84 南➡79 北➡77

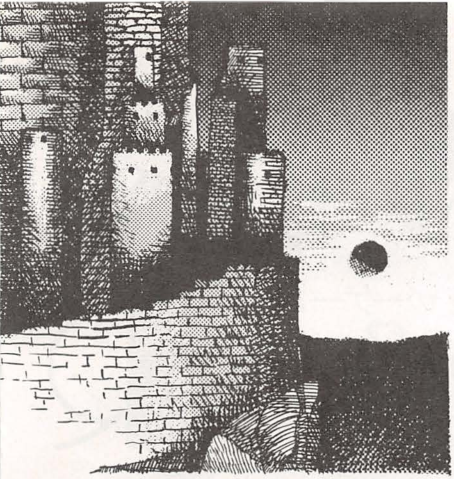
115 どこへ行く。東➡93 西➡61 南➡147 北➡17

116 すがすがしい風だ。東➡77 西➡53 南➡79 北➡84

117 北西の部屋には，扉があった。東➡167 西➡109 南➡166 北➡143

118 君はもがきならが死んでしまったゲームを続けますか？ Yes➡38 No➡59

119 君はあっさり殺されてしまった。ゲームを続けますか？ Yes➡90 No➡59



120 (コミライム)が現れた。戦え➡134
121 (ゲロロン)に2人で75ポイントのダメージを与えた。ゲロロンは死んだ。どちらかを選べ。➡146 ➡161
122 南東の部屋は，行き止まりだ。西にもどろう➡157
123 君は，この世界の平和を取りもどし，人々に世界の英雄と呼ばれ，いつまでも，幸せに暮らした。

THE END

124 (ノウル)に36ポイントのダメージを与えた。どれかを選べ。➡129 ➡81 ➡105
125 短剣を持っているか？ 持っている➡110 持っていない➡136
126 (ノウ)に18ポイントのダメージを与えた。どちらかを選べ。
➡51 ➡76
127 洞窟から2人で抜けだした。目の前には，目指すゲロロンの城がそびえ立っていた。➡165
128 中央の部屋には，扉があった。
東➡153 西➡166 南➡157
129 (ノウル)の攻撃をうまくかわした。どちらかを選べ。➡40 ➡52
130 金色の鍵を発見。金色の鍵を拾う。➡114 進む➡77
131 (コミライム)に25ポイントのダメージを与えた。どちらかを選べ。
➡160 ➡138
132 (ノウル)に31ポイントのダメージを与えた。どちらかを選べ。➡62 ➡96
133 扉が開かないので行けない。東に行くとしよう。➡140
134 (コミライム)に50ポイントのダメージを与えた。どちらかを選べ。
➡68 ➡91
135 (ノウ)の攻撃，100ポイントのダメージを受けた。➡16
136 (ノウ)に2ポイントのダメージを与えた。どちらかを選べ。
➡16 ➡82
137 騎士「あなたもゲロロンを倒しにきたのですね。私の国の城へどうぞ！」➡70
138 (コミライム)の攻撃，タックルをされて50ポイントのダメージを受けた。君は死んでしまった。ゲームを続けますか？ Yes➡120 No➡59
139 (ノウ)に3ポイントのダメージを与えた。どちらかを選べ。
➡16 ➡135
140 岩がたくさん突きでている。洞窟は北に曲がっている➡89
141 騎士が立っている。騎士と話しをしたことはありますか？
Yes➡69 No➡100
142 君は，ゲロロンに仕える戦士となって，いつまでも，ゲロロンを守り続けたのである。

MISERABLE END

143 城の外にでてしまった。もう一度中に入れ。➡148
144 (コミライム)に25ポイントのダメージを与えた。どちらかを選べ。
➡108 ➡160
145 (ノウ)に20ポイントのダメージを与えた。ノウは死んだ。
南に行く➡43 北に行く➡80
146 騎士が，君を通りすぎ，姫を連れて行ってしまった。➡123
147 霧が濃くなってきた。東➡78
西➡17 南➡93 北➡88
148 城の中に入ると，扉があった。東➡122 西➡155 南➡109 北➡128
149 (ノウ)に1ポイントのダメージを与えた。どちらかを選べ。
➡16 ➡135
150 (コミライム)に50ポイントのダメージを与えた。コミライムは死んだ。北に進め。➡164
151 霧が金色に輝いている。東➡17
西➡53 南➡130 北➡78
152 (ノウル)に34ポイントのダメージを与えた。ノウルは死んだ。北に行く➡65 南に行く➡43
153 東の部屋には扉があった。東➡109
西➡128 北➡163
154 戦いがはじまった。どちらかを選べ。➡107 ➡162
155 南西の部屋は，行き止まりだ。
東➡157
156 とうとう，悪の化身・ゲロロンを見つけた。どちらかを選べ。➡121 ➡170
157 南の部屋には扉があった。東➡122
西➡155 南➡109 北➡128
158 (ノウル)の攻撃をうまくかわした。どちらかを選べ。➡152 ➡54
159 (ノウル)の攻撃をうまくかわした。どちらかを選べ。➡152 ➡168
160 (コミライム)の攻撃，タックルされて25ポイントダメージを受けた。
戦え➡169
161 姫を助けだし，世界の平和を取りもどし，姫といつまでも，幸せに暮らしたのである。

HAPPY END

162 (ゲロロン)に50ポイントのダメージを与えた。ゲロロンは死んだ。君たちは目的をはたすことができた。すると……。 ➡146
163 北東の部屋には，扉があった。
東➡143 南➡153 北➡109
164 洞窟から抜けだした。目の前には目指すゲロロンの城がそびえ立っていた。➡148
165 城の中に入ると，扉があった。騎士「私は，この城についてよく知っている。案内しよう」と言ってゲロロンの居る部屋まで案内してくれた。
➡156
166 西の部屋には扉があった。東➡128
西➡109 北➡117
167 とうとう，悪の化身・ゲロロンを見つけたぞ。➡170
168 (ノウル)に28ポイントのダメージを与えた。ノウルは死んだ。
北に行く➡65 南に行く➡43
169 (コミライム)に25ポイントのダメージを与えた。コミライムは死んだ。
北に進め。➡164
170 ゲロロンは，魔法を使うぞ，気をつけろ。
➡154

●投稿まってまーす

本コーナーへの読者のみなさんからの投稿をお待ちしています。ていさい，行数などは本記事を参考にして，原稿用紙になるべく横書きで書いて，お送りください。

内容は未発表で，オリジナルのものに限ります。もし，制作にあたって参考にしたものがあれば，必ず書きそえてください。

また，全体のあらすじやフローチャート，正しい行きかたの順序も必ず書きそえてください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15電波新聞社 マイコンBASICマガジン編集部 SUPERsoftコーナー「ペーパー・アドベンチャー」係

レスキューAVG&RPG

アドベンチャーゲーム

ロールプレイングゲーム



Spring！ そう，春，はる，ハル！ ってな訳で，みなさん，ハロハロハロハロ，ハロッキー（ハロは，5回ネ)!!

レスキュー隊筆頭，清水さんは，天挑五輪大武督で戦闘（戦頭）中なので清水さんファンはもちろんのこと，読者のみなさんも応援してくださいネ!! ボクも応援してます!!

さて，それでは，今月も元気よく，レスキューのコーナー，スタートするヨヨ〜ン!!

今月の担当ゲーム：ソーサリアン，ジャック，キングスナイトスペシャル，サラダの国のトマト姫

隊員No. 4　ロッキー引本

★引本：今月はなんと幻（？）のレスキュー隊No.5の尾林サンが昔に書いた原稿があったので，掲載しちゃいます。尾林サン，この記事を読んでいたら，今度，ベーマガで会いましょう。

今月の担当ゲーム：マリオン

隊員No. 5　尾林安政

読者のみなさん，ひっさしぶり！ ホントにひさしぶりの登場の青木　聡でございます。長いようでホントに長かった2か月間？ みなさんはいかがおすごしでしたでしょうか。ボクは冬眠をかねて山ごもりしてきたんで，パワーに満ちあふれてますよ！

てなワケで，『オールド・ヴィレッジ・ストーリー』にJOJOかディオのどっちかが必ずでてくる！と推理し，それをエンディングのはじまる5秒前まで主張し続けた青木さんをこれからもどうぞヨロシク！

今月の担当ゲーム：オールド・ヴィレッジ・ストーリー，新九玉伝

隊員No. 8　青木　聡

> このコーナーは，アドベンチャーやロールプレイング・ゲームを楽しむ読者のみなさんのためのページです。どうしても解けないゲームに関する質問や，かくれ情報など，みなさんからのお便りに，レスキュー隊がこたえてくれます。
> 本文の一番最後に載っているきまりを守って，どしどし応募してください。

ソーサリアン

Q こんにちは！ 私は，『ソーサリアン』で悩んでいる11才の少女です。レスキューしてもらいたいのは，「メデューサの首」です。

ブルーリボンが見つからなくて困ってます。ど〜か！ 私にヒントをさずけてくださ〜〜い！ってなわけでよろしくお願いしま〜す。

［三重県玉城町・**友鈴11才**］

A 何回も！何回も！ボツになってる友鈴チャン，載ったじゃな〜い。

ところで質問内容だけれど，今度からは，もっとくわしく書いてちょうだいネ。

実は，ブルーリボンは，メデューサがいる坑道（こうどう）の奥にあるんだ。だけれど，カベがあるために，メデューサがいるところより奥へははじめから入ることはできないんだ。でも，気にしなくっても良い！ 良い！ だって，ブルーリボンのことを知っているってことは，木の穴が入口の，村人の隠れ家に入ったってことなんだからネ。すなわち，隠れ家の中の人と会話をしてから，メデューサのところへ行けば奥に入れるハズだヨ。



［岡山県倉敷市・**LEMIOL 15才**］

A ボクが不老不死の存在を知ったのは，かなり前なんだけれど，作りかたがわかったのは，10か月ぐらい前なんだよネ。だか

ら，もう，ほとんどの人が不老不死の作りかたを知っているものかと思っていたら，先月号のレスキューを見たのか，この質問と同じハガキがくること！くること！　ってな訳で作りかたを紹介しちゃうネ。

①不老不死用のキャラクターを作る。
②「時間を進める」コマンドを使用し，作ったキャラを60才以上にする（ただし，時間を進めすぎてキャラを殺さないように注意）。
③冒険に出発してそのキャラを殺す。
④もう1人キャラを作る。そしたら，収入が1番の職業につく（つかなくても良いけどネ）。
⑤20数年時間を進める。
⑥セーブする。
⑦あとに作ったキャラを町のエスター（魔法使いの家）のところに行かせて，先に死んだキャラを生きかえらせてもらう（このとき，成功率が10%でなければならないゾ。そうなってるハズだし）。
⑧まぁ，10回に1回の成功率だから失敗しちゃうかもしれないけど，めげずにロードしてやり直してネ。そして，成功すると寿命が250才になる。
⑨そして，③にもどって⑧までやって成功するとそのキャラは不老不死になっているゾ!!

以上が，不老不死の作成法だ。でも，生き返らせてもらうのにお金が必要なのでその辺を考えに入れて作ってネ。

まぁ，あと，スーパーキャラの作りかたなんだけど，不老不死になれば，いくらでも作れるからサ!!　だって，寿命がないんだから。

カッコイイ，イラストありがとネ!!

つけくわえておくけど，この作成方法は，種族が人間の場合だからネ（エルフとドワーフは知～らない）。

Q お願いします！　ボクは今，『ソーサリアン』の「盗賊達の塔」をプレイしています。でも，地下に落っこちてからでようにもでられません。四つのスイッチのような物も押してみたけれどなんのことかさっぱりわかりません。一体どうすればいいのか，レスキュー隊のみなさま，どうか教えてください。

［東京都葛飾区・**碑15才**］

A キミの悩んでいるところは，きっと，「日の落ちる所より，地1つ天3つ」っていうメッセージに関係しているものだと思う。ところでこの問題，近ごろとっても多いんだよネ。けっこう前にボクが答えたけどナァ！　まぁ，ほとんどの人が，ここでメッセージを漢字で書いたってことで謎がわかったと思うけどネ。

でも，2度目のレスキューってことでスバリスバ！スバ！　快傑（かいけつ）スバット!!ってな感じでお答えしゃうネ。

日の落ちるところとは，WEST(西)だ。西は，一般的に言って左だと思う。

そして，天，地とは，上，下ってこと。すなわち，ブロックを左から下に一つさげて残りの三つは上へあげろってことなのサ。



［大阪府和泉市・**山田秀俊？才**］

A 追加シナリオのレスキューかい!?　山田クンは，カンタンなところでつまづいているようだネ～。だけれど，カンタンすぎるゆえにそこが盲点（もうてん）になっているのかもしれないナ。

祭壇（さいだん）のところまで行ったというのなら，祭壇の左どなりに立っていた柱のところででたメッセージを見たかナ!?　このメッセージから推理してもらうとわかるかもしれないが，その祭壇のそばをうろついているモンスター，シェイドが関係している。すごい，遠回りな言いかたをしているので変な文になっているが，とにかく，シェイドがカギになっているゾ。

もし，これで意味がわからなかったら，3月号のレスキューで戦国ソーサリアンのところを見るべし!!

★引本：ところで先月号の，『ソーサリアン』，「嘆きの神殿」の二つ目のレスキューなんだけど，宝物庫へはFLYを使用しなくても行けるらしいんだ。ボクが本当，これを知ったときは，グログログログロ，グロッキーの気持ちだったヨ。

そして，その方法は，デカキャラ，ジャグラーの一つ下の階の右はじで待っていると橋がかかるのだ。そして，その橋を渡ればいいだけ！　ウーン，気がつかなかったヨ。

新九玉伝

Q レスキュー隊のみなさん，こんにちは。ボクはPC-88FRで，『新九玉伝』をプレイしています。

そこで質問なんですが，双子の僧侶がいるニラスの町へはどうやって行ったらいいのか教えてください。どこかに抜け道があるんじゃないかと思うんだけど，それも見つかりません。どうか教えてください。

［東京都江東区・**ヒデ11才**］

A そのと～り。ニラスの町の入口は木で隠されているんだ。だけど，その抜け道のすぐ近くには，不完全な形だけど木を並べて作った矢印があるから注意深く画面を見ていれば，見つけられるかもしれないネ。もっと具体的にいうと，ヒデクンがハガキに書いてくれたイラストのように行きどまりになってしまっているエリアの右はじのほうに不完全な形だけど右を向いた矢印があるハズだ，というより絶対ある！　がんばって捜してみてネ（あ～，説明しにくかった…）。

Q 青木さん，こんにちは。ボクは『新九玉伝』をプレイしているんですが，ゲームも終わりに近づいてきたところでいきづまってしまいました。

ラーストの町の東にある森に光る木があるらしいのですが，何回やってもループしてしまうところがあって光る木までたどりつけません。何か持ち物が足りないんでしょうか.!!　どうか，教えてください。

［東京都新宿区・**萩野龍生16才**］

A 萩野クンはナチーラ島にいるボスキャラを倒したかナ？　なんでこんなこと聞くかっていうと，今キミがハマッてるワケは「コンパス」をもってないからなんだ。で，その「コンパス」を売っているのはロッテスの雑貨屋さんなんだけど，お店の人はナチーラ島のボスキャラを倒さないと，お店に帰ってこないってワケなんだ。だから，ナチーラ島のボスを倒したら，ロッテスの雑貨屋で「コンパス」（3000Gもする）を買って，それからラーストに行けばOKってワケ。

ジャック



[広島市・茶鈴？才]

A でも，本当，このごろはウレシイことにイラスト入りのハガキが増えてきました。これからもみんなイラスト入りで質問してくると掲載率がグーンとアップだ。ヨロシク。

ところで，茶鈴チャン，年令はちゃんと書いてネ（ほかの書いてない人もネ）！

質問の内容だけれど，もしも，サンディエゴのはじめのほうでセーブしていないとしたらハマリだ。もし，そうだとしたら，はじめからやり直してネ。

そして，このサンディエゴでは，キー入力が微妙でシビアな場所があるのだ。その場所とは，「Drug Store」（英和辞典で調べてネ）。キミのひっかかっている理由は絶対にここにあるので，ここの前でセーブして，何度もいろいろやってみて!! 実は，ボクもキミとまるっきり同じ感じでひっかかったのでわかるのサ。

ちなみにコインがなくなるのは，バグじゃないゾ！

オールド・ヴィレッジ・ストーリー

Q レスキュー隊のみなさんこんにちは。ボクは88FAで，『オールド・ヴィレッジ・ストーリー』をプレイしているんですが，テップル村でヒューイのお母さんからヒューイを捜すよう頼まれたところでハマッてしまいました。村中捜しまわったのに，ヒューイはどこにもいませんでした。村人に聞いてみてもダメでした。どうか，教えてください。お願いします。

[東京都府中市・**細田敏之16才**]

A 細田クンは外だけじゃなくて，家の中もよ～く調べてみたかナ？ もし，まだならいくつかある家をすべて見回ってみてネ。すると，ホラ！ ある人の家で見た目は誰もいないのに物音が聞こえる家があったでしょ。じつは，その家にバカでっかい生活必需品のなかにヒューイは隠れているんだ。それにしても，あれにあんな驚くべき秘密があったとは…。

P.S.書き終えてから気がついたんだけど，ヒューイを見つけるには，村人達と会話するってフラグがあるから会話も忘れずに!!

レトロAVG&RPG



[長崎県・**年賀状あまり？才**]

A ハローット!!『キングスナイトスペシャル』じゃな～い！ なつかしいナァ。

それにしても，おしいなぁ！ もうすぐでエンディングなのにネェ！ でも安心して！ボクが見させてあげよう。

この柱は，トビーの力をかりて消滅させるしかないんだ。それをするためには，トビーを4人の先頭にしてから力を使うためのキーを押すのサ。88版では，X か Z のキーだったけれどX1版はどうかナァ!?

さぁ～て，エンディングはもうすぐだゼィ。

でも，もうすぐ，発売される『ドラゴンクエストⅣ～導かれし者たち』のシステムって，『キングスナイト』でもう使われていたんだネ。その点で考えると，はじめにパーティになるべき者達が冒険をして，最後に勇者といっしょに，本当の目的へ……。っていうアイデアは，別に目新しくはないもんだナァ。そう言えば，クリスタルソフトの『クリムゾンII 邪神の逆襲』のシステムもそうだしネ。

Q ボクは，今PC-80で，『サラダの国のトマト姫』をプレイしています。

ADV4の階段の上にナスビみたいのがいるところで上にあがりたいのですが，上にあがると捕(つか)まってしまいます。そこで，いろいろな物を投げてみましたが何もなりませんでした。どうやっていけばいいのでしょうか，教えてください。

持ち物は，すいとう，水，単二電池，単三電池，べんとう，サーベルです。

[兵庫県神戸市・**山中祥二11才**]

A 山中クンは，ADV3でセーブしてあるかナ!? もし，していないとするとハマリだゾ。この言葉からもわかるとおり，ADV3でのアイテムの取り忘れが，ゲームを解けない原因だ。

キミは，ADV3で，バナナ達と戦っただろ!? そのあと，その場に何か残っていなかったかい!?

とにかく，キミが，ナスビのところでとった行動は正解だ。アイテムが足りなかったんだネ。バナナのところのアイテムを取ったら，なすびの影が見えるところで投げてみようネ。な～るほど!!ってなトリックだから。

Q ボクは今，X1で，『アリオン』をプレイしているのだ。しかし，洞窟(どうくつ)の中にどうしても入れない！ どうしたらいいのだ～！ 今までには，ティターンの剣を取りもどしたし，ギドも取りもどしました。必要だと思われることはほとんどしました。どうか，レスキュー隊の方，お願いします。

[住所・氏名・年令不明]

★**引本**：ハローット!! 掟(おきて)やぶりの謎の男だぁ～っ!! っていうのも，この原稿を尾林サンが書いたのは，約2年前のことなのだ。ヘェッ！ヘェッ！

A このゲームで洞窟って，二つあるけど一つはなんのトリックもなく入れるから，もう一つのほうだろうね。実は，ある人といっしょじゃないと入れないんだ。その人に，自分が，アリオンであることをわかってもらわなくちゃいけないんだけど……。その人の村で，困ってい

る人を助けてあげるんだ。その人を助けるには，ある物がなくちゃならない。そのある物を作るには，アレとアレが必要っていうようなところが何か所かあるんで，シラベルを最大限に活用して，見逃しがないようにしよう（ひさしぶりにバシッとキメました。みなさん，どうですかっ!!）。

★引本：尾林サンの気合いの，「みなさん，どうですかっ!!」って言葉。スゴイですネェ（なんのこっちゃ）。

それでは，つぎは，読者間レスキューだゼィ!!

読者間レスキュー

Q ボクは98VXの『ロードス島戦記』でダンジョン内での隠し部屋の入りかたがまったくわかりません。

ディテクションの魔法やアイテムを使いましたがダメでした。

（89年3月号掲載）

［愛知県愛知郡・**田中和臣14才**］



［埼玉県大宮市・**土屋岳生18才**］

★引本：実は，この質問，あまりにもカンタンな質問だったのか，田中クン本人からもおハガキが来ました。でも，それを載っけたらつまらないのでイラストが書いてある土屋クンのものを掲載しました。また，この質問にお答えしてくれた，**風の魔法使いクン**ほか，大勢の方，Thank you！

Q おたのみます～！

前に『死霊戦線』でレスキューをたのんだのですが，無視されて今だにそこが進まないので，もう一度レスキューしてください。学校にいるキャロルはどうやったらついてきてくれるんですか？　誰か教えてください。

（89年1月号掲載）

［愛知県名古屋市・**燃えるHERO？才**］

A 1月号のHEROクンにお答えしよう。フッフッフッ，聞きたいかい？　いやだねと言いたいが同じS-SWAT隊員，教えてあげよう。そこは，まず先生にいなくなったことを聞き，2階に行って子供と話し，敵を7匹倒すといいんだよ～。そして，子供と話すとついてくるんだよ。わかったかね。ではサラバ～。デンデン。

［住所不明・**？姫？才**］

★引本：1月号の質問ってことで古い質問だけど，ダーク・シュナイダーくん他，たくさんのおハガキありがとうございました。

つぎは，『戦国ソーサリアン』のボクがやったレスキューについての意見というか，わかりやすい答えのおハガキ!!

A 2月号の戦国ソーサリアン，「徳川家康の章」についてのレスキューに対する意見ですが，わざわざ短歌を解読するようなことをしなくても，三つの短歌を，タテに並べて，タテの三つの文字をくらべて二つ同じ文字があるところに丸をつけると「たまはほとけよりはち」となって仏から8歩のところに「黒い宝石」に関係するものがあるのがわかります。

［島根県安来市・**リチャード10世18才**］

★引本：ヘェ！　こうゆう解きかたもあるんだぁ（もしかしたらこっちが本当？）!?　でも，短歌を解読しても，「いまはただ　まだみぬひとを　ほれぼれと　おもいよせらん　こころにちかし」の点がついているところから，まだ見ぬ黒い宝石は，仏（心）に近しってことがわかるんだけどネ。まぁ，なんにせよ，リチャードクン，ありがとうネ！

でも，他の人は，どうやって短歌の謎を解いたのだろう!?

それでは，今月の課題の発表ネ。

Q よう，オレだよオレ。ナヌ!?レスキュー隊のみんな，オレを覚えていないのか!!　あらてだよ～っ，石野あらし!!

ところでオレはPC-88MAで，『原宿AFTeR DARK』ってやつをやってるんだけどよ，第2の殺人が起きてっから全然進まね～のよ！　平久が浜津ってわかったけど課長は取り調べダメっつーし，シャルダン家を家宅捜査してもムダだったし，聞き込みから炎のコマまでやったけどダメだったし，だれでもい一からオレを助けてくれー!!　さとるも一平太も困ってんだーッ!!　所持品は以下に記すぜ。

「毛利の写真，ゆかりの写真，浜津の写真，写真A，ジャケット，シャツの袖」TELできるところは分室だけ。

レスキュー隊のみんな！　信じてるぜ!!

［群馬県前橋市・**ゲーセンあらし16才**］

★引本：ボクがレビューを書いたってのに，レスキューできなくてあらしクンゴメンネ。そのかわり，読者のみんなが教えてくれるからサ……。

たしか，システム・ノートに書いてある電話番号にかけるんだと思うけど自信がない……。けっこう前にやったゲームだからネ……（ゴメン）。

ってなわけであっという間に，終わってしまったレスキューAVG&RPGのコーナーでした。

読者のみんなからの質問，意見etc.をお待ちしておりまーす（住所・氏名・年齢）は絶対に書いてネ!!

さ～て，来月は，レスキュー隊筆頭清水さんも，界王様の修業を終えて天国から帰ってくるハズなので，清水さんファンはお楽しみに!!

それでは，みなさん，サヨナロッキー!!

★

★　★

おたより待ってます！

この「レスキュー！AVG&RPG」のコーナーに応募したい人は，ハガキにわからないシーンを書いて，以下のあて先まで送ってください。ただし，質問は1人1ゲーム1シーンにかぎります。そして，必ずキミの体験談や失敗談（○○○と入力したけどダメだったなど）を書きそえてください。

また，イラストはタテ書きで，必ず黒インクを使用し，左上に空き部分（2×2㎝）を作ってください。

なお，電話でのお問い合わせにはいっさい応じられませんので，ご了承ください。

あて先：〒141　東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「レスキュー！AVG&RPG」係

テーブルトークRPGコーナー その9

ワープスファンタジー誌上プレイング
ジェノサイドワールド・キャンペーン

ORG／大貫昌幸

ベーマガ特別シアターよりお送りしてまいりましたジェノサイドワールドキャンペーン，第1話もいよいよ最終回を迎えようとしています。読者の皆さんには，このリプレイをとおしてテーブルトークRPGの雰囲気が，少しでもわかってもらえたならと思っています。

それと，魔導戦士はルーンマジックの中の魔導師専用魔法を使用できないのではというご質問をされた皆さん，一応ご指摘のとおりなのですが，このリプレイが行なわれているジェノサイドワールドでは，魔導戦士も魔導師専用魔法を使えることにしています。

TRPGをプレイングする場合は，GM（ゲームマスター）とプレイヤーの合意により，オフィシャルなルールにない，ハウスルールというものを作ってプレイングすることもできます。上記の件は，そういったジェノサイドワールドでのハウスルールの一つだと思ってください。

では，前置きはこれぐらいにして，冒険者たちの物語をお楽しみください。

キャラクター紹介

シド・ウェットブレイド
魔導戦士兼魔術師（1レベル）
種族：ウィンデーネ
ヒット・ポイント：14
メンタル・ポイント：29
ヒーロー・ポイント：残り1



頼みのヒーロー・ポイントが残り一つになってから，すでに3か月。よく持ったものだ。

能力値の合計は＋27という素晴らしい数値を持っているのに……，主人公になり切れないキャラクターである。

シュレア・ストランディ・バックホーン
女戦士（1レベル）
種族：有角族
ヒット・ポイント：22
メンタル・ポイント：3
ヒーロー・ポイント：残り2

沈着冷静，才色兼備と言われていた初期のころにくらべると，ずいぶんと軽くなった気がする。

人格の形成には，周囲の環境が影響を及ぼすという例である。

今月からは再び自粛すると，誓ったそうである。



ジョン・カーター
狂戦士（1レベル）
種族：有角族
ヒット・ポイント：24
メンタル・ポイント：3
ヒーロー・ポイント：残り4



うーむ。この顔でほんとうに22才なのだろうか。どーもイラストレイターが勘違いしているような気がしているけど……。

例によって今月も，ばかげた行動とは裏腹に，鋭い指摘を行なっている。

マーティン・カーペンター
狂戦士兼聖職者（1レベル）
種族：人間
ヒット・ポイント：17
メンタル・ポイント：13
ヒーロー・ポイント：残り2



ジョンとのダブルバーサークを楽しみにしていたのに……，バーサークのコマンドワードはたいしておもしろくなかった。

ふと気づくと，NPCを除くと純粋な人間はこいつ1人だったりする。

モード・アダムス
一般人
種族：人間
NPC（ノンプレイヤーキャラクター：GMのコントロールするキャラクター）

ひょんなことから，キャラクター一行と関わりあいを持つようになってしまった。存在感はまったくない。

エチュード15

ジョン：うおぉ～！　早く続きをするのだぁ。「ウイッキー，ウキウキ」

シュレア：何1人で興奮してるのよ。

ジョン：戦闘だ。戦闘だ楽しいな。

GM：まあ，待ちなさい。とりあえず全員に，精神力のアビリティー・チェックをしてもらいましょう。

マーティン：ティ！　成功だな。

GM：失敗した人はメンタル・ポイントを1D6だけ減らしてね。成功した人は1減らすだけでいいよ。

シュレア：私は成功したから，1ダメージね。

マーティン：「何ぼのもんじゃい」1D6ダメージで痛くもないね。

シド：同じく。

ジョン：オレは失敗したから1D6して，げっ6だ。メンタル・ポイントが－3になってしまった。

GM：ご愁傷さま。では発狂チェックをしてもらいましょう。ルン！

ジョン：ニコニコするかなぁ～。

GM：早くサイコロ振ってね。

ジョン：はいはい。メンタル・ポイントが－3だから，D%（＊1 10面体サイコロを二つ振って，01～00で表わします）して4以下で発狂か。よーし。成功です。

GM：続いて気絶チェックだよ。

ジョン：ゲゲゲのげ，こんどは失敗だ！誰か早く起こしてくれ。

GM：起きるのはいいけど，メンタル・ポイントが1に回復しない限り，気絶チェックは毎ターン行なうからね。

ジョン：最低！

GM：さて，気絶したジョンは無視して，スケルトンとの戦闘を解決しよう。ちなみに，ミス・モードはしっかりしているよ。

シド：感心，かんしん。

―――――――●―――――――

例によって戦闘シーンはくどくなりますから，省略しましょう。簡単に説明しておくと，先月の最後に知覚力チェックに失敗したキャラクターは1ラウンド目には行動を行なうことはできませんでした。また，誰も戦闘がはじまるまで気づかなかったのですが，キャラクターを襲撃したスケルトンの数は4体です。

さて，スケルトンのようなアンデット・モンスターは狂気と恐怖を発しているため，その姿を見たものは最低でもモンスター・レベルと同じ数だけ，メンタル・ポイントが低下します。

エチュード16

さて，無事にスケルトンを倒したパーティは，気絶しているジョンを起こしました。しかしこのままでは，再びすぐに気絶してしまうので，ジョンが自分でヒーロー・ポイントを使用して，メンタル・ポイントを1に回復させました。こういったヒーロー・ポイントの使いかたはルールには説明されていませんが，ストーリーを進行させる上では必要なマスタリングなのです。

また冒険者の特殊能力である，応急処置をメンタル・ポイントに対しても使用できるようにするとよいでしょう。

その後キャラクターたちは，奥の部屋へと侵入し，そこでミノタウルスと戦闘を繰り広げました。そして，壁にシークレット・ドアを発見し，いよいよリクワラキーの財宝が眠る部屋へと侵入したのです。

―――――――●―――――――

GM：ここは塔のホールより若干小さめのホールのような場所で，君たちの正面に巨大な目の模様が描かれている。君たちが入ってきたドア以外はなさそうで，中央には文字の刻まれた石碑（オベリスク）が立っている。そして，そのまわりにはたくさんの財宝が散らばっているよ。

シド：「これがリクワラキーの塔の財宝か」

マーティン：魔法の品物らしきものはありますか？

GM：もちろんポーションとかスクロールとか，マジック・アイテムもありそうだよ。

マーティン：「やったね」

ジョン：他には？　シークレット・ドアを調べてみましょう。

GM：何もないよ。そして，ふと気がつくと君たちが入ってきたドアが消えている。どうやら完全な密室になったようだね。

ジョン：「まじかよ」

シュレア：「なるほど，閉じ込められてしまったのですね」

GM：そういうことだね。まぁ，ゆっくりとここから脱出する方法でも考えてくれたまえ。

マーティン：ヒーロー・ポイントを使って壁をブチ壊すというのは？

シュレア：スマートじゃないわ。それにここが普通の空間とは思えないもの。

GM：鋭いねえ。

シュレア：本来，私は思考派なんです。それより，モードさんは何か思いつきません。

GM：ぜんぜん。彼女はすまなそうに首を横にふったよ。

シド：はじめから当てにはしてませんよ。

マーティン：では，いい考えが浮かぶまで，宝でもあさっていましょう。全部でいくらぐらいあります？

シュレア：「それは後でもいいでしょ。それよりここから出る方法を探さないとね。シークレット・ドア（隠し扉）はないようだし」

マーティン：「うむうむ，確かにその通りじゃ。せっかく財宝を手に入れても，脱出できないのでは意味がないからな」

シュレア：財宝の中で役に立ちそうなものはありますか。



GM：ない。

シド：はっきり言いますね。

GM：よけいなことに時間をかけてもしょうがないだろ。もっと他にあるだろうが。

シド：「すると石碑の文字が気になるな」

シュレア：石碑には何と彫ってあります？

GM：聖なるシンボル三つによって作られし紋章により，扉は開かれん。コマンド・ワードは……。

ジョン：コマンド・ワード？

GM：その言葉はかすれて読めなくなっているんだ。

シド：「聖なる（ホーリィ）シンボルねぇ？　月と太陽と星かな」

シュレア：「何で？」

シド：「勘だけど」

ジョン：マスター，(マーティンを指しながら）こいつにとっての聖なるシンボルは？

GM：もちろん十字架ですね。それは君たち全員が知っててていいよ。

ジョン：十字架が三つねぇ。何だろう？

GM：時間はあるから，みんなで考えてごらん。

●

今回のような謎解きも，TRPGの楽しみかたの一つです。慣れてくれば，ネタとなるようなものは神話や伝説の中から発見したり，考えることができるでしょう。

プレイヤーが知っているなど，比較的メジャーなものは即座に答えが返ってきますが，問題が難しい場合，時間がかかることもあります。そのような場合は，10分から20分単位で区切り，ヒーロー・ポイントと交換でヒントを与えるといいでしょう。ノーヒントで答えた場合の経験ポイントをあらかじめ決定しておいて，ヒントを出すごとに与える経験ポイントを減らすのです。

モンスターを倒せば経験ポイントが入るのですから，謎を解ければ経験が入るのも道理というものです。真の英雄（ヒーロー）とは，知恵と力の両方を備えている者を言うのですから。

また時間のない時やストーリーの区切りのよい時は，謎解きを次回のミーティングまでの宿題にしてもおもしろいでしょう。

今回の場合，マスターの用意した経験ポイントは各キャラクターについて1000点で，1ヒントについて－300点。答えを導いたキャラクターにはボーナス200点でした。

エチュード17

マーティン：う～ん，わからん。よし，ヒーロー・ポイントを使って，石碑のかすれていたコマンド・ワードを読んでみよう。どうですマスター？

GM：ではヒントその1。コマンド・ワードは〝かごめ〟と読めるよ。

ジョン：かごめはまずい！　これだろ（と，紙と鉛筆を取り出して模様を書いている（第1図））。

シド：ばか！　それじゃないよ。それは六亡星。これだよ（と，ジョンから紙と鉛筆を取り上げて模様を書きはじめる（第2図））。

シュレア：それは神社の鳥居。

GM：うーん。かごめでわからんか？

マーティン：かごめねぇ。かーごめ，かーごめ，かーごの中の鳥は…。歌が何か関係あるのかな。

GM：この世界（ジェノサイドワールド）には，かごめの歌はないよ。

シド：ますますわからん。では最後のヒーロー・ポイントを使用して，ヒントカモン！

GM：かごめというのは九字を切るときに使用するんだな。

ジョン：ナーんだ。宝くじだったんだ。

シュレア：違うでしょ。

GM：わかった？

シド：あれかなぁ。

ジョン：なんだ，言ってみろ。

シド：孔雀王ですか？

マーティン：なるほど，スケ番刑事Ⅲだ！

ジョン：古いなぁ。

シュレア：で何なのよ。

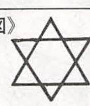
シド：つまり，臨兵闘者皆陳烈在前（と，再び模様を書く（第3図））。

GM：ピンポーン！

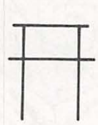
シュレア：確かにクルス（十字架）が三つだけど，歪んでるわねぇ。クマのなわばりの印みたい。

GM：この紋章には邪視を破る力があるんだな。それで，凝視に力のあるバジリスク（＊2にらみに石化能力のある想像上の怪物，今のところワープスファンタジーには登場していない）なんかの魔物から，自分の姿を見られないように，九字を切るわけなんだ。

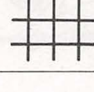
《第1図》



《第2図》



《第3図》



シド：へー。そんなんですか。

GM：そうそう。バジリスクのにらみと言えば，ファイナルファンタジーⅡでねぇ……（この後FFⅡ）の話しが延々と続いたが省略）。

ジョン：わかった？　それでは，石碑の前に立って，石碑をにらんでいる目の模様に対して九字を切ればいいんだ。

GM：OK。ジョンにはボーナス経験点をあげよう。

ジョン：ラッキー！

シュレア：目のこと，すっかりと忘れてたわ。

シド：同じく。

GM：マーティンは？

マーティン：もちろん，全然忘れてた。

GM：ハイ，どうも。

シュレア：それでは持てるだけの財宝を持って脱出することにしましょう。

GM：５人もいれば，すべての宝を持ってでることができるよ。どうせ，ヒーロー・ポイントを使用して，箱やら袋を用意してきたことにするんだろ。

シド：お望みなら。実は持ってきていた！

GM：シドにはもうヒーロー・ポイントは残ってないだろ。

シド：ガーン！　私はすでに死んでいた。

シュレア：宝は後で分けましょうね。

ジョン：では，オレにやらしてくれ。臨兵闘者皆陳烈在前！

GM：ジョンが石碑の前で九字を切ると，目の模様が崩れ，正面の空間に丸い輪のようなものが現れたよ。

マーティン：これをくぐって帰ればいいんだな。

シド：どこでもドアみたいですね。

GM：それを言わないでね。

シュレア：では入りましょう。

GM：全員が輪の中に入って，再び気がつくと，塔の前へとテレポートしているよ。

マーティン：「やったね。お宝を分けようぞ」

シュレア：焦らないの。これから街まで戻らないといけないんだから。

GM：まあまあ。とりあえずここで一区切りだよ。経験ポイントを精算しようね。それと君たちの持ち出した宝だけど……。

ジャーン！　こうしてキャラクターたちの最初の冒険は終わりを告げました。しかし，物語は終わったわけではありまん。新たなる冒険が待ち構えているのです。

さて，リプレイをとおしてTRPGのやりかたをなんとなくでもわかってくれたかな。次号はリプレイはお休みしてTRPG一般について解説します。また，皆さんからのお手紙も大々的に発表する予定です。



キャラクター紹介 その4 聖職者

聖職者は神に使える魔術師です。善なる神々を信仰し，その教えを広めることにより，ホワイト・マジックとルーン・マジックの一部が使用できるようになります。特にヒーリングの魔法は冒険には必要不可欠ですから，グループに１人ぐらいは聖職者（または類似する力を持つ者）がいるとよいでしょう。

原則として使用できる武器は他の魔術師などと同じですが，自分の信仰する神によって認められている武器を一つ選択することができます。神々に関する諸制限はありませんから，GMとプレイヤーが相談して，ワールドのイメージにあった神を創造してください。

モンスター・コンテスト発表

とりあえず，今月は一つだけ発表しましょう。山梨県のペンネーム・トークBくんの作品です。なかなかユニークで，ワープスらしいモンスターです。ぼくはこういうジョークのきいたアイデアは大好きです。なお，データはこちらでデザインしました。

ジャンピング・キャロット

通常2～3匹ほどで行動している，巨大なニンジンのモンスター。地下迷宮の湿った場所を好み，口(葉)だけを出して体は地下にもぐっている。キャラクターがただの葉かと思って踏むと，強力な粘液を出して貼り付いてしまい，じょじょに消化していく。地面から引き抜くと，体を曲げながらウサギのようにジャンプして逃げていく。天井が低いような場所では，強力な粘液のため，葉が貼り付いたままの状態でいることもある。消化できないものに貼り付いたジャンピング・キャロットは，一生そのままである。

また，満腹のジャンピング・キャロットは，集団でピョンピョン跳ねながら，ダンスを踊っていることもある。タラッタラタラタうさぎのダンス！

HP	：4D10
MP	：2D6
命中率	：15
回避率	：14
攻撃回数	：1
ダメージ	：1D10(6)または特殊
防御力	：2
移動力	：20m
修正値	：±0
分類	：B Ia
特殊能力	：

このモンスターの攻撃が命中した目標は，ラックのアビリティー・チェックを行ない，失敗するとジャンピング・キャロットに貼り付かれてしまう。以後毎ラウンド，ジャンピング・キャロットは目標の防御力を関係なく，1D6ダメージを与える。

投稿募集中！

続いて，毎度おなじみの投稿のお知らせです。このコーナーでは読者の皆さんが参加できるように，いろいろな企画を考えています。このコーナーに関するご意見やご感想，キャラクター人気投票，やってほしい企画など，なんでもけっこうですからどしどしお寄せください。

モンスター・コンテスト

イラストでも文章だけでも受け付けます。皆さんの考えたオリジナルモンスターのイメージをお知らせください。おもしろいモンスターは，データ化して誌上で発表していきます。今月のジャンピング・キャロットなんかも参考にしてください。

Q&A

ワープスをプレイしていて疑問に思ったことがありましたら，すぐにお知らせください。ルールの解釈，プレイング・アドバイスなど何でもOKです。またTRPG一般に関する質問でも構いません。

その他，自慢のキャラクター紹介やイラストなど，何でもOKですからどしどしお寄せください。

プレゼントのお知らせ

さて，読者の皆さんにはうれしいお知らせです。ワープスの発売元ツクダホビーのご好意により，ベーマガ読者に「ワープスオリジナルセット」と「ワープスファンタジーパート1・ヒーローズレルム」をセットにして，3名の人にプレゼントします。希望の人は，マイコンBASICマガジン編集部「ワープスプレゼント係」あてに，ハガキで応募してください。なお，住所，氏名，年令と，このコーナーに関するご意見・ご感想を簡単でいいですから，必ず記入してください。締め切りは5月号発売の4月8日（消印有効）で，発表は6月号です。

＊ワープスに関するお問い合わせはツクダホビーまで。
〒111 東京都台東区元浅草3-1-3
☎03-843-1130
ハガキにこのコーナーの感想を書いて送ってください。



by. Shin-しん ■㊅「こんどは自分のキャラクターを送ってね」

ファンタジー通信

魔法王国シムルグント

手塚一郎

我らは戦い続けるだろう
自由と正義のために
高く剣をかかげよ
何も怖(おそ)れることはない
何も怯(ひる)むことはない
女神は，我らの味方なのだから……
そして，扉は開かれるだろう
我らのために
勝利のために歩きだす我らのために

「幻想魔法史」　第41章
女帝の言葉より
〔埼玉県川口市・SAND〕

ごあいさつ

こんにちは，フェリオスのデュポンが倒せなくて悲しんでる手塚一郎です。

今月は，小説よりではなく，RPGよりのお話——。

RPGのマスターをやっていると，悩んでしまうのが「世界設定」だと思います。一番楽しい部分なのですが，手本となるものがあれば——と思ってしまうのが人情（？）。

そこで登場するのが，「魔法王国シムルグント」なる本。既成(きせい)のRPGのシナリオを考えるときに重宝しそうですね。それでは，どうぞ……。



堀　蔵人著「魔法王国シムルグント」1800円

幻想物語製作キット

先日，突然TELがあった。

——誰からだろう？そう思って受話器をとると……堀　蔵人さんだった。

テーブルトークRPGに興味のある人ならば，ピンとくるはず。あの堀さんなのだ。

堀　蔵人が本名であり，「ほり　くらんど」と読むと聞いて感動した（別に感動するほどのことでもないか）。

で，会ってお話がしたいと——。うれしいなぁ。ふたつ返事で，お願いした。実は，堀さんとは一度お会いしたことがあった。が，ボクのほうが気づかなかったという……ごめんなさい。

さて，話を「魔法王国シムルグント」に移そう。これは，堀さんの著書。

全5部よりなる本書の内容を，以下に示そう。

- ○設定資料の使い方
- ○神話・創世記
- ○世界設定
- ○部分設定
- ○シナリオ「サクノスの剣」

もちろん，これは大きくわけて——の話。章によっては，9節にもわけられたりしている。たとえば，世界設定。これは，「魔法概史(がいし)」「シムルグント王国の成り立ち」「シムルグントの歴史」「魔法使いとその階位」「六宰相(さいしょう)とマグナティア」「軍の組織」「シムルグントの産業」「シムルグントの交通機関」「文化・慣習」といった具合いだ。

すごいではないか。これ1冊で，独自の世界を完璧(かんぺき)に創(つく)りあげているのだ。しかも，特筆すべきは「小説」の形態をとっていないことにある（小説は，最後の「サクノスの剣」のみ）。

設定の内(なか)で小説を書くことは可能だ。小説で，世界を表現することも可能だ。しかし，小説が世界そのもののすべてを表現できるかと問われたら返答に困ってしまう。

だから，資料集なのかもしれない。

シムルグントの楽しみかたは，無限に近い。



東京都小平市・灰竜の騎士・徳

ただ読むだけでも楽しい。旅行パンフレットを見て，あれこれ想像するのが楽しいように——。

既成のRPGの世界として使うのも楽しい。より深く，そのRPGを楽しむことができるからだ。さらに，そこへ自分なりのアレンジを加えることだって可能である。

これを元に，小説や漫画を書くのもおもしろいだろう。

また，ファンタジー好きの多くの人がそうであるように，自分だけの幻想(げんそう)世界構築(せかいこうちく)に大きく役立つことだろう。創造は，まず真似(まね)から——。本書は，恰好(かっこう)のテキストなのだ。

「ファンタジーを，もっと多くの人に広めたい——」

堀さんは，熱っぽく何度もくり返す。

本当にファンタジーを愛している方なんだなぁ，と思った。

その成果が，シムルグントに現れている。シムルグントは終わらない。ゲーム，小説……さまざまな展開で楽しませてくれるだろう。ボクもガンバル。

（日本ソフトバンク刊）

今月の本箱

いやー，人気がありますね，宇宙皇子(うつのみこ)は……。本屋に行くと，いつも平積(ひらづ)み。BOXタイプまであるんだから，ビックリ。でも，ボクは苦手なんです。



新潟市・とます

今月のC.Cコーナー

C.C御三家（?）の牙城を崩したのは，石川県の篁　昌明くん。来月の天野優郎くんの反撃は？

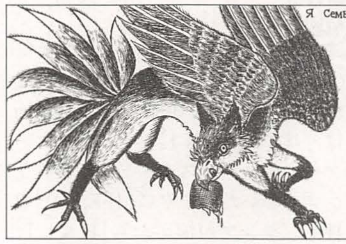
さて，毎度のことながら掲載作は3点。DNAくん，ボールペン1本でガンバるね。**松谷　力**くん，もう少し線を太くしたほうが，キレイに印刷されると思うよ。関係ないけど，大阪市の石井くん，王蟲を描かないように。いくらにほかならない。

ら「オウムとキツネの合成」だからって……ねえ。

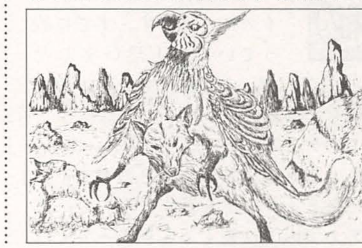
で，来月の課題。来月は，本誌のライター・ハチミツ川野くんのリクエストで「カブト虫とクジラの合成」。しめ切りは，3月18日必着まで。力作送れ！



富山県中新川郡・DNA



石川県金沢市・篁　昌明



埼玉県越谷市・松谷　力

ファンタジー通信伝言版・特別編

いつも「特別編」だって？いいじゃないか，別に。ハガキは縦だよ。







ファンタジー通信イラスト・ギャラリー

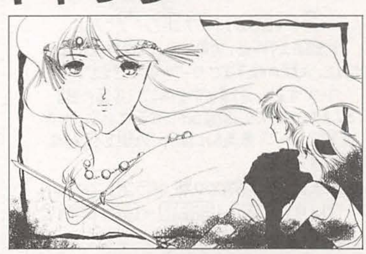
今月は，いろいろあって2ページになってしまいました。ごめんなさい。

さて，少し関係ないことを書きます。「伝言板」のことです。

一言で書くと，「完成した本が送られてこない」。これって，あんまりだと思いませんか？本が完成したかどうかもボクにはわからない。困ったものです。最低限の礼儀を守れないのでしょうか？(送ってくれる人は少ない)。

本の発行が遅れるのならば，手紙で知らせてください。編集部に苦情が来ても，対処ができないではないですか。

どうか，よろしくお願いします。



山口県下関下・伊藤由美

㊢：いつも，イラストありがとう。優しそうな目がいいんだよねー，うん。



埼玉県北葛飾郡・柿葉しょういち

㊢：イラストも上手いけど，文章も上手いぜ。お土産を待ってるよー。



東京都葛飾区・宮掛はじめ

㊢：2月号に載った，はじめちゃんだね。エルフは，やっぱりいいぜ！



広島県安芸郡・まこぷ竹蔵

㊢：こら，まこぷ！あて先は，ペンで，キレイに書くんだぞ。しかしウマイ。



北海道北見市・ダーク松五郎

㊢：おもしろいタッチで描くね。しかし，とんでもないペンネームを使うなあ。

読者が創る……………………
ベーマガ㊙情報局

㊙

PC-88SRシリーズ『ヴェイグス』㊙です。すでに載っているかと思いましたが，3月号には，まだ載っていないので投稿しました。

このゲームには，「エリア・セレクト」がありました。しかし，その方法をここに書くと，とても長くなるので，とりあえず以下に書くことをやってください。

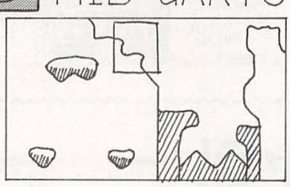
①ドライブ1に『ヴェイグス』のディスク2を，ドライブ2に『シルフィード』のディスク2をセットし，立ちあげてください。

②すると，画面には「ヴェイグス裏コマンド・マニュアル」というのが表示されます。それにエリア・セレクトの方法が書いてありますので，各自でやってみてください。

[千葉県八千代市・
みてますかぁ高谷ですよ。16才]

㊙

PC-98Vシリーズ版
MID-GARTS



「第六話のドラゴン・ワープ」

六話のスタート面，四角で囲ってある所に行くと，なんと，六話の後半までワープができるぞ！

ワープすると，岩場の中を飛んでいる面に出る。そこを右に行くと，洞窟みたいな面に出る。そこが，後半だ。けっこう無駄な体力や時間を使わないですみます。

○おまけ　X68000版ドラゴンスピリット
プレイ中に［ESC］→［BREAK］→［ESC］と押すとコンティニュー・モードになります。

by シュリーテ・ホワイト

[東京都江東区・**シュリーテ・ホワイト19才**]

㊙

PC-88VA＋サウンドボードIIの『ソーサリアン』で，［F1］か［F6］を押しながらゲームを立ちあげると…。アーなつかしや，モノラル・バージョンが聞けます。

また，『ピラミッド・ソーサリアン』（たぶん全機種）でパーティを編成した後，「ユーティリティ」ではなく，「冒険に出発する」でシナリオ・ディスクを入れると，簡単な説明がでます。

[神奈川県横浜市・**峯崎　哲15才**]

㊙

『スキーム』の㊙を二つ見つけました。

①タイトル画面がでるまで［GRPH］キーを押しておくと8MHzでゲームができる（［カナ］キーは，はずしておく）。

②ゲーム中にディスク・ドライブのランプがついたらすぐに［HELP］を押し，ランプが消えたら［HELP］を離して［CAPS］と［カナ］を押すと画面左上に時計がでる。

[東京都福生市・**とびもあい？才**]

㊙

まだあった『スキーム』の㊙。

①80曲のミュージック・モード途中で，［TAB］とスペース・キーを押すと，曲を早くとばせる。

②「ゲームモード」等で［TAB］＋［COPY］キーを押すと，キャラクターが全部消える。

[東京都福生市・**とびもあい？才**]

㊙

PC-88SRの『テトリス』の㊙です。

ゲームを立ちあげるとき，［ESC］キーを押していると「TEST MODE」になり，BGMとSEが聞けます。

[東京都豊島区・**派呂曼蛇15才**]

㊙

PC-88SR版『極道陣取り』のシステム・ディスクとデータ・ディスクを逆に入れると隠しゲームができる。

ゲームのやりかたは，画面に表示されるのでよく見るように。10問中7問が正解すると隠しコマンドがでてくる。

[京都市・**晴間　茂？才**]

㊙

『信長の野望・戦国群雄伝』でオイシイ必勝法を発見しました。

この裏技のできる条件は，

①商人がいる

②金，もしくは米が多少（50くらい以上）ある

の二つだけです。

A. まず兵糧を買う。すると米相場があがる（たとえば，1.0から1.1になったとします）。

B. そして，今度は兵糧を売る。すると，今度米相場がさがる。

しかし，よく考えてみると，Aで金100を使って100買ったとします。するとBでは1.1の相場ですから110で売れるわけです。これを行動力がある限りくり返せば，1.1倍，1.1倍，1.1倍……と限りなくもうけられるわけです。

[宮城県石巻市・**苦集道聖諦？才**]

㊙

S.F.アニメーション・アドベンチャー『サイオブレード』の㊙です。

［ESC］＋スペース・キーを押し続けると，表示スピードがあがります（というよりも一瞬に表示される）。また，これをアクション・シーンで使うと，ものすごい勢いで弾がでます（特にマシンガン）。一度やってみてください。

ちなみに，X1ターボで確認しました。

[岐阜県大野町・**豊田晃久15才**]

㊙

X68000版 なつかしの GRADIUS
「レーザの同期ずらし作戦」

○デバッガを使いこなせる人向けの改造です。
デバッガでGRADIUS.68Kを読み込んで，先頭番地から2BDC番目（先頭が75530なら7810C番地）に入っている001Fを000Fに変えよう！
いつでもレーザの発射タイミングをずらせるう！

注）GRADIUS.68Kは，QUICKSTARTというディレクトリに入っているので，
CD QUICKSTART［↵］
とするのを忘れずに。

例）ドライブAにデバッガ入りのディスクを，BにGRADIUSを入れる。

```
① A> B:[↵]
② B> CD QUICKSTART [↵]
③ B> DB GRADIUS.68K [↵]
④    E 7810C [↵]
⑤    000F [↵]
⑥    [BREAK]
⑦ W  GRADIUS.68K , 75530  7D005 [↵]
⑧ Q [↵]
```



by かつたにゆーや

[北海道小樽市・**勝谷有也19才**]

㊙

X1用『リボルティーII』の㊙です。まずは㊙ワザ。

自機のオプション・ウェポンがレーザーで，ボスキャラからよくでてくる赤い弾が自機の真下にきたときにレーザーを撃つと，その赤い弾は勝手に爆発します。

つぎは，㊙メッセージです。

グラフィックといっしょに「GAME OVER」の表示がでても，トリガボタンを押さずにかなりの時間待っていると，「ジョイスティックのボタンを押すともう一度プレイできるぞ」というメッセージがでます。その後もボタンを押さずにいると，ある程度の間隔ごとにおもしろいメッセージがつぎつぎにでてきます。

P.S.『リボルティーII』は，かなりの力作です。自分でプレイしてみなければ，

このゲームのすごさはわかりませんよ。持っていない人は，すぐ買いましょう。

［熊本県人吉市・**豊永圭志？才**］

㊙ X68000版『三国志』でミュージック・モードを発見しました。

やりかたは，普通にゲームをはじめて，「やめたいなー」と思ったら，さっそくコマンド20の「ゲーム中断」にしてください。つぎに「もう一度ゲームをしますか？」でYESにします。そして，「スペースを押してください」とでたら ESC を押し，後はリターン・キーであなたの好きな曲が……。

［東京都北区・**高橋　賢16才**］

㊙ X68000版『テトリス』のミュージック&サンプリング・テストモードを発見しました。 F1 キーを押しながらゲームを起動するだけでOK！　テストモードになったら以下のキーを押してください。

0 ～ 9 ：きれいなBGMが流れます。
A ～ F ：効果音がでます。
I ～ K ：外人のおじさんの声です。

ENTER かリターン・キーを押すとおもしろいですよ。

［東京都江戸川区・**小野正明？才**］

㊙ MSX2版『イースII』のグラフィックを盗む㊙!!

1. イースIIのディスクをドライブにセット、リセットして普通に立ち上げる。
2. オープニング中、盗りたい画面がきたら、すかさずリセット！
3. すぐさま、イースIIのディスクを抜いてBASICの画面にする
4. そしてSCREEN5モードのアクティブページ以外（ページ2, 3, 4）を見てみるとグラフィックが残っている！
5. 後はCOPY文でディスクにおとすなり、自分のプログラムで使うなり思いのままさ！（他のゲームでもできるけどカートリッジのはやりにくい）

<サンプルプログラム>

```
10 SCREEN5
20 SET PAGE 2
30 COPY(0,0)-(255,211),2
TO "YSII.DAT"
40 END
```

エンディング中やゲーム中でもできるヨ。



［京都市・**三上陽司16才**］

㊙ MSX版『ゴーファーの野望～エピソードII』の隠しコマンドを発見しました。

F1 キーでポーズし「FIND」と打ちリターンすると，エキストラ・センサーなしで特殊兵器などが見つけられるようになります。

［三重県四日市市・**渡辺大輔？才**］

㊙ PCエンジン・CD-ROMソフト『No Ri Ko』の㊙の数々です。

1. 名前入力のときに「でもんすとれぇしょん」と入力すると，デモ画面に入ります。
2. 立ちあげるとき，Iボタンを押したままにしていると「ポン」と言って，テスト・パターンの画面になります。
3. 流れ星のシーンで，Iボタンを連射していると隠れ画面が三つでてきます。
4. 「あっち向いてホイ」のとき，ジャンケンの結果をIIボタンでキャンセルできます。範子ちゃんが「あっち向いて」と言った後に押してみてください。
5. 名前入力時に何も入力しないと，お別れのときに「ななしくん」になり，スタッフロールで「あなた」になります。

［神奈川県横浜市・
バブルシステム矢野純？才］

㊙ PC-88SR『水滸伝－天命の誓い－』で人気が100上昇する方法を見つけました。

10国と20国（梁山泊）を取り，その他どこでもいいから1国取るだけ。これだけで「○○は梁山泊の主となりました」とメッセージがでて，人気が100あがります。これをやるとかなり楽になります。シナリオ4の宋江でやると簡単です。

さあ君も打倒高俅をめざしてがんばろう！

P.S.水滸伝は原作を読んでからプレイすると，ものすごくおもしろくなります。マンガもあるのでぜひ読みましょう。

［高知県須崎市・**青面獣18才**］

㊙ FM77AVシリーズ『怨霊戦記』の㊙です。

ドライブ0にメイン・ディスクを入れ，ドライブ1にシナリオ1のディスクを入れます。そして， ESC キーを押しながらリセット・ボタンを押してスタートすると，ミュージック・モードになります。

［神奈川県横浜市・**藤田豊和？才**］

㊙ PCエンジン版『ネクタリス』の㊙です。このゲームが簡単すぎて，もっと手ごたえのある面をプレイしたいという人へ。

各面のパスワード6文字のアルファベットを反対から入力してください。すると，マップはまったく同じで，ユニットの数や構成がちがうラウンド17～32がプレイできます。

P.S.ラウンド32は自軍のユニットの数も少なく，種類も敵と比べて苦しいものとなっていて，よほど腕に自信がないとクリアできません。

［長野県筑摩郡・**松本恒久？才**］

㊙ スーパーサンダーブレードのほとんど無敵！

…てもう2カ月ですがまだまだ2面で苦しんでいる人は多いんでは？（実は私もです）
そこで，スーパーサンダーブレードの必殺ワザです。

① OPTIONで，ハードランクにする。
② 1面では1番上のまん中にいる。（止まってはダメ！）
③ 2～3面では左右どちらかの1番上にいる。
・2面では，穴が来たらまわりの敵をけちらし，ホバーリングでよ～く考えてじっくり進む。
・3面ではただ，左か右の上にいれば激走してもOK！
と，ここまでは多分この方法で来られます。
問題の4面！
① 右上に行く。
② 柱が追って来たら（かなり手前で）ホバーリングをして，敵をけちらし，左上に行けたら左上へ。両方が行けないならまん中へと，ゆっくり進む。
・20画面では大きく左右に振る。
さあ，これでEDだ！

SEGAは最高！

by 上田茂寿

PS. 獣王記で，くまさんの時にレバーを下に入れたまま石化光線を連打！　うう，やらしい…

［愛知県名古屋市・**上田茂寿？才**］

㊙ PCエンジンの『ドラゴンスピリット』で，57回リセットすると縦長モードになります。

また，タイトル画面でI，IIボタンを同時に押すとコンティニュー・モードになります。

［広島県福山市・**本山　敦17才**］

㊙ PC-98版『リングマスター』で㊙を発見しました。

ゲームをはじめてから，キャラクターの名前などを変えられる技です。まず，ゲームをはじめてから「終了」コマンドに合わせて終了します。そして「OMAKE」と入れると，名前などいろいろ変えられます。

［北海道網走市・**関谷友邦12才**］

㊙情報大募集

このベーマガ㊙情報局は，読者のみなさんが創るページです。パソコン，ファミコン・ゲームの㊙はもちろん，必勝法などもOKです。ただし，プログラムのバグによる珍現象は㊙とはみなしません。みなさんが自分で発見したテクニックをドンドンご応募ください。

くれぐれも他の雑誌との二重投稿はおやめください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「ベーマガ㊙情報局」係

読者の意見

ホンキでPlay ホンネでReview!!



すみません。いとやむごとなき理由によってカラーページのホンキ・ホンネをお休みしてしまった山下 章です。来月はちゃんと復帰するつもりなので，ご心配なく。

ところで，この「読者のホンキ・ホンネ」なんだけど，どうも不満や文句のたぐいが送られてくることが圧倒的に多いようだ。本音というのは，なにも批判的なものばかりとは限らない。おもしろいゲームだったら素直に「ココがこうだからおもしろい」と意見を述べてほしいな。

それではさっそく，みなさんからのお手紙をご紹介しよう。今月も熱いぞ熱いぞアッチチ（死後）だぞ！

続・RPGについて思うこと

3月号の加納さんのお便りに対して感想を書きます。私はテーブルトークRPG（以下 TRPG）のプレイヤーなのでやや場ちがいな気もしますけど，ちょっと読んでみてください。

「RPGは役割を演ずるゲームです」と彼は述べているのですが，いろんな本や雑誌にそう書いてあるからと言って，それを鵜飲みにしてしまうのは早計すぎます。なぜなら，TRPGとコンピュータPRG（以下CRPG）はまったくの別物だからです。たしかにTRPGは，Role Playing，つまり役割を演ずるゲームです。しかし，CRPGは，D＆D® をはじめとする，TRPGの戦闘システムにヒントを得て作りだされた戦闘級シミュレーション・ゲームであり，RPGという言葉は，その由来を示すのみにとどまっていると考えたほうが妥当です。

TRPGにおいても戦闘やキャラクターの成長は大きな楽しみの要素なのですが，戦闘中心のゲームばかりやっている人々は，「コンピュータ・プレイヤー」などと皮肉っぽく呼ばれたりもします。CRPGは，もともとTRPGの戦闘と成長の楽しさだけを取りはずして独立させたゲームなのですから，それをめんどうくさがったり批判したりするのはCRPGそのものの否定につながりませんか？

ところでCRPGのおもしろさが，現状においてはTRPGのおもしろさの一面に過ぎないということは先に述べたとおりです。もし加納さんのように不満を感じたかたがおられるなら，それはCRPGの限界を垣間見た状態であると言っても過言ではないでしょう。そこでぜひTRPGをお試しください。TRPGにはさらなる可能性があると私は信じています。

最後に，D&D®において，戦闘により得られる経験値はわずかです。このことを指して「D&D®は戦闘ばかりがゲームではないとシステムを通して主張している」と言う人もいるのです。D&D®はすでにシステムが古く矛盾も目立ちますが，TRPGという分野にとって大きな功績のあるゲームです。一部の心ないプレイヤーの行動をD&D®のすべてのように評価され，D&D®が今のCRPGがかかえる問題のすべての元凶のように言われたらやはり黙っていられません。RPGの名誉のために以上を申し添えておきます。

〔神奈川県横浜市・**上野大輔？才**〕

■山下：かなり長い文章であるものの，TRPGプレイヤーの観点からしっかりと書かれているので，ほぼ全文を掲載してみた。CRPGの問題点（主に経験値かせぎ）は，なかなか根深いものがある。上野クンの意見への同意・反論，別角度からの見解など，みなさんの投稿をまだまだお待ちしてます。

★
★
★
★

続・会社名でゲームを選ぶなんて…

ベーマガ3月号の市川クンの言うように，「マイナーなソフトハウスのゲームはつまらない」なんていう先入観を持つのはマチガイだと思うし，そういう考えは改める必要があることは確かだ。しかし，会社名でゲームを選ぶのを否定するのはどうだろうか？市川クンだって，ゲーム以外では少なからずブランド・イメージにこだわっているところがあるはずだと思うがどうだろう。たとえば家電製品を購入するとき，たいていの人はナショナル，ソニー，パイオニア等の一流メーカーの製品を買うと思う。が，小さな町工場で生産されたようなものだと，それが一流メーカーの製品に匹敵するシステムを備えていても買う気にはなれないものだ。これはゲームソフトにも存在する考えかただと思う。

それに，このブランド・イメージというものは，今までにいくつものヒット作を発表し，徐々に積みあげながら培ってきたものであり，長い年月，経験，技術を積み重ねることによってそのソフトハウスが得た，“信頼”という名の勲章なのだとボクは考えている。ブランド・イメージは1年間ヒット作がでなければあっという間に落ちていってしまうものだから，そのイメージを維持し続けているソフトハウスのゲームがおもしろいのは，ある意味ではあたりまえのことなのかもしれない。だからこそ，そのソフトハウスのゲームがいいというのを否定するのは少しおかしいのではないだろうか。もちろん，どんなすごいゲームだって，10人が10人おもしろいと言うはずがない。ユーザー個人個人の好みもあるだろうから市川クンのようにつまらないソフトがあると思ってしまうことがあるかもしれないが…。

〔神奈川県鎌倉市・
天下天上Ｍ２＋ユーザー？才〕

■山下：ボクらライターという立場の人間は，ソフトハウス名などにこだわらずに，できるかぎり公平な視点からソフトを評価しようと心がけている。「世の中に絶対などありはしない」なんてよく言われるように，「ここのソフトハウスのゲームならスゴイ作品にちがいない」と頭から決めつけてかかることは，多くの読者の人たちにソフトを紹介する立場にいる者として，非常に危険なことだと思うからだ。とは言っても，そうした先入観が100％ぬぐえているかどうかと聞かれると，ボク自身ためらわずに首を縦に振れる自信はないのではあるが。

メッセージのスピードについて

さ細なことなのですが，AVGやRPGにでてくるメッセージって，表示速度が遅いと思いませんか？短いメッセージならともかく，長いとイライラしてくるんですよね。でも，昔はちがったと思います。『デゼニランド』や『サラトマ』は，グラフィックの表示速度は遅いですが，メッセージは全文一度にでたはずです。最近のソフトは一瞬にしてグラフィックが表示されるのに，どうしてメッセージは遅いのでしょうか？アニメーションに合わせて表示するゲームもありますが，口パクが合ってないのが多いです(聖闘×××とか)。ボクが思うに，メッセージを１字ずつ表示する必要はないと思うのですが…。

〔埼玉県幸手市・ぼくルピン？才〕

■山下：そう言えば，文字表示があまりに遅いので「口パク高速化ユーティリティ」なんてのが出回ったゲームもあったっけ。ふだんは１文字ずつで，あるキーを押すと全文表示になるというマイクロキャビンのAVGのシステムがけっこう理想的と言えるんじゃないかな。もっとも，文字表示とBGM，グラフィックをシンクロさせたければ，そうも言ってられないだろうけどね。

ファイナルファンタジーIIの感想

88年末，完璧(かんぺき)にハマったゲームは『Ｆ・ＦII』(ファイナルファンタジー)である。あの通称「花いちもんめ戦闘」がかったるいという噂(うわさ)を聞いていたのですが，ちょっと手をつけはじめてみると，のめり込んでしまった。戦闘シーンもそう遅くは感じないし，何よりもあのドラマティックなイベントには感動してしまった。単にメッセージだけですますのではなく，ちゃんと視覚的にイベントを感じられるようにしているのがスゴイ。同じように，あのゲームの導入部分には面くらってしまった。これほどまでに見せることに徹底(てってい)したゲームは，他に類を見ないであろう。

新システムのスキル制もまあまあだったが，HP，MPの増加方法には少々うなずけないところがあった。EXPをなくすということにチャレンジしているのは大きく評価したいが，結局のところ，このゲームでは各スキル値がEXPのかわりの役目を果たしたにすぎない。レベルアップ（経験値かせぎ）が甘くなっただけなのだ。とは言え，このチャレンジは大きな進歩であるし，こういう試行錯誤(しこうさくご)はどんどんしてほしい。

〔福岡市・大出綾太？才〕

■山下：大出クンはなんと月２本ものハイペースで，このコーナーにレポート５枚以上の力作を送ってきてくれる，とても全部を載せるわけにはいかないので，一部を抜粋(ばっすい)させてもらった。これからも投稿待ってるよ。

それでは，また来月!!

メガドライブのCMにも一理あるのでは

3月号で，「メガドライブのCMはおかしい」という意見がありましたが，私は別におかしくないと思います。ハードの限界を超えたハードがでてきて，今まで無理だったアイデアが実現できる場合が多いんですよ，きっと。いくらアイデアしだいといっても，そのアイデアを生かしきるハードがなくては…。過去の名作だって，そのアイデアを生かせるだけのハードがあったから名作として残っているんですよ，たぶん。アイデアならマークIIIの『アフターバーナー』もアーケードのそれもいっしょでしょう。

われわれプレイヤーが新鮮さと，よりスゴイ表現力を求める限り，ハードのバージョン・アップは必要だと思います。

私は，あのCMを「今までのハードでは実現不可能だったアイデアが，このメガドライブなら実現できる。われわれは，メガドライブでなくては，おもしろさが100％だせないゲームのアイデアを持っています」と解釈しているのですが…。みなさんは，どう思われますか？

〔秋田県山利郡・Takashl. R？才〕

★　★
★

★イベント情報!!

春休みということもあって，今月はなんと全国５か所でイベントが行なわれる。まだ一度もボクの出演するイベントにきたことがない人のために内容を教えちゃうと，X68K『アフターバーナー』などの新作紹介，㊙テクニック集，質問コーナー，イントロクイズ他おもしろい企画がめじろ押し！高松，岡山，静岡，東京，広島のみなさん，ぜひぜひイベント会場でお目にかかりましょう――。

●シャープ・フレッシュスプリングフェア'89 in 高松
日時：３月18日（土）　13：00～15：30，15：30～17：30の２回
場所：オークラホテル高松 別館２Ｆ 玉藻・栗林の間（香川県高松市城東町１－９－５）
問い合わせ先：☎0878-21-2222

●X68000見体験フェア in 岡山
日時：３月19日（日）14：00～17：00
場所：ダイイチ岡山パソコンCity 特設会場（岡山市本町３－６－103）
問い合わせ先：☎0862-27-3011

●メルバ・春のイベント
提携：パソコンアタッククラブ（静岡放送）
日時：３月24日（金）13：30～16：30
場所：メルバ静岡店西館
静岡市馬淵（静岡駅徒歩５分）
問い合わせ先：☎0542-54-5338

●パソコンフォーラム'89 in 赤坂
日時：３月25日（土）14：00～16：00
場所：ラフォーレ・ミュージアム赤坂（赤坂ツインタワービル１Ｆ）
住所：東京都港区赤坂2-17-22
☎03-582-9255
交通：営団地下鉄千代田線，丸の内線，国会議事堂前駅下車徒歩５分
※この日はパソコン評論家高橋雄一氏の講演もあります(16：00～17：00)

●X68000見体験フェア in 広島
日時：３月26日（日）14：00～17：00
場所：ダイイチ広島パソコンCity ４Ｆ 特設会場(広島市中区大手町１－４－１)
問い合わせ先：☎082-248-4343

読者の闘技場

最終回の今月は空前絶後の経験値3倍付け!!

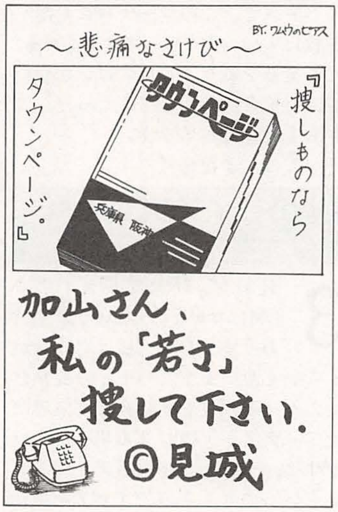
みなさんからの投稿ハガキで，腹がよじれるほど笑い続けた日もあった。経験値とレベルの設定が甘く，苦肉の経験値倍付けを何か月も続けなければならないときもあった。ライターネタが多すぎるという批判をちょうだいしたこともあった・・・・。

どれも今となっては懐かしい想い出——。そして今，その想い出の最後のページが完成しようとしている。

「読者の闘技場」，最終回です——。

レフェリー：山下　章
マイケル：TOMMY：岡
賞名提供者：菅野義裕
(石川県加賀市・トータル経験値34：レベル14魔法使い)

今月のさらば！闘(金)場賞
(5Exp×3＝15Exp)



兵庫県川辺群・ワムウのピアス16才
トータル経験値43：レベル16戦士

山下：闘技場の後半期ですっかりメジャーになってしまった見城先生。彼の名誉のために言っておくと，BGM主宰見城こうじは，まだ現役バリバリの大学生なのだ。ま，なんにせよ，見城先生，闘技場での活躍ご苦労さまでした。

今月のそして(銀)説へ…賞
(3Exp×3＝9Exp)



岩手県花巻市・ぴぴ17才
トータル経験値14：レベル6忍者

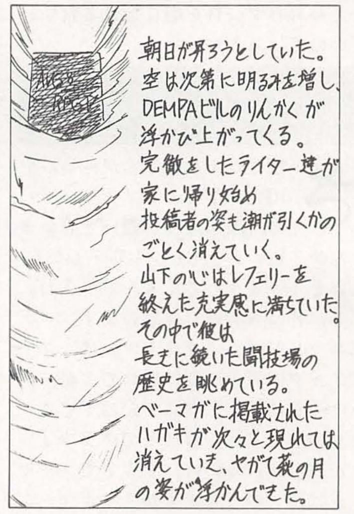
山下：忘れちゃいけない闘技場もう一方の雄，Yu-Youの華麗なる大行進ときたもんだ。VGGコーナーで「ゲイングランド通信」を連載中の見城先生の強い後押しによって，銀賞へ大躍進。ラーメンハウス遊遊のおばさんも大爆笑。

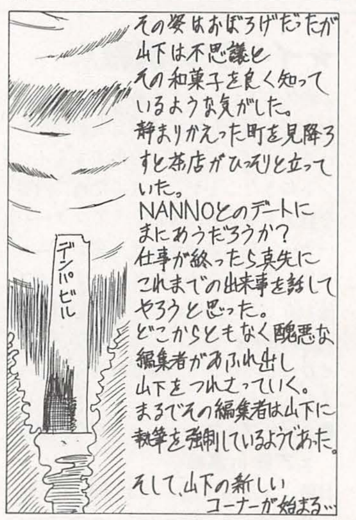


石川県加賀市・菅野義裕15才
トータル経験値34：レベル14魔法使い

TOMMY：今月は銀賞が二つ。にしても，なんであたしがジイさん亀なんでしゅか？オロオロオロオロオロッキー。ゲロゲロゲロゲロゲロッキー。青木：それならボクも。アオアオアオアオアオッキー。引本：グロッキー！

今月のジ・エン(銅)賞
(2Exp×3＝6Exp)





長野県上伊那郡・ねぎわら16才
トータル経験値29：レベル12遊び人

山下：かつて2枚以上の連作投稿者は多々いたけど，最終回にしてようやく掲載されるに至った。みなさんお馴染みの「イース」のエンディングのパロディ。空に『AVG&RPG V』が見えるのがポイント高いね。Expは2枚分だぞ。

今月の大ボケ(0Exp)



愛知県名古屋市・ラメタップ改めラメテップ18才
トータル経験値0：レベル0？？

TOMMY：ちっ，よくわかってんじゃねえか。近日発売のコナミ本のどこかにもこの絵があるかもしれない（ウソ）。

さらば投稿戦士たち……。またどこかで——

佳作（1Exp×3＝3Exp）


川崎市麻生区・伊藤千代治14才
トータル経験値3：レベル2忍者



埼玉県北本市・R－9 14才
トータル経験値5：レベル3僧侶



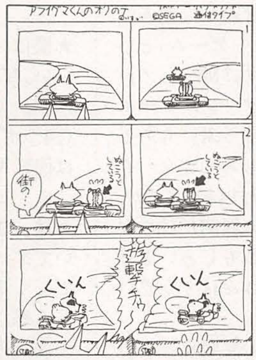
東京都台東区・えすわい
トータル経験値10：レベル5忍者


北海道札幌市・藤　マリ18才
トータル経験値3：レベル2魔法使い



愛知県豊橋市・レイストリン16才
トータル経験値3：レベル2戦士


栃木県芳賀郡・ルクイズ16才
トータル経験値3：レベル2戦士

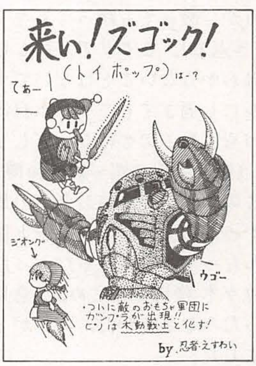

宮城県仙台市・ときめきドラえもん15才
トータル経験値9：レベル4戦士



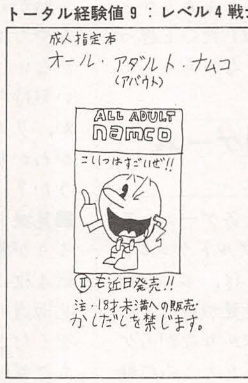
東京都八王子市・ほえほえ16才
トータル経験値15：レベル7魔法使い



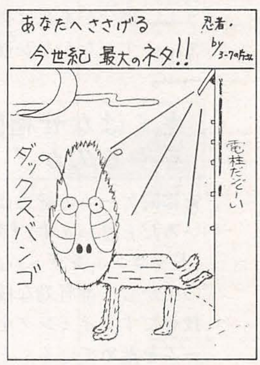
石川県加賀市・逃げる財閥君15才
トータル経験値5：レベル3戦士



東京都台東区・えすわい14才
トータル経験値10：レベル5忍者



埼玉県所沢市・新井達也13才
トータル経験値3：レベル2戦士



大阪府高槻市・3-7の片さん？才
トータル経験値3：レベル2忍者

各職業最高ポイント者発表!!

長きに渡った戦いもついに終わりを告げた。おまちかね，各職業でNo.1の座に輝いた，名誉ある投稿戦士の発表だ!!

●戦士：ワムウのピアス（43Exp）
●魔法使い：菅野義裕（34Exp）
●僧侶：よしりん（21Exp）
●忍者：びび（14Exp）
●遊び人：ねぎわら（29Exp）

以上5名のみなさんには，電波ペンタンオリジナルグッズ・セットをプレゼントしちゃおう。本当におつかれサマ。

つづいて，ボクとTOMMYで選んだ特別賞の発表だ。

●最優秀女性投稿戦士賞……Kyou（最後のほうは受験でお休みしちゃったけど，ドラクエダジャレシリーズは一時ブームとなった）

●最優秀大ボケ野郎賞・・・・T・O（第1，2回の闘技場でいきなり連続大ボケになったボケぶりは見事の一言）

●優秀イラスト賞……カミュー（繊細なタッチで描かれたイラストが印象的だった。オリジナル性をもっと磨けばExpが伸びたかも）

●見城こうじ特別賞……DIO-2（「魔中年・見城」というとんでもないキャッチを生みだしたのが彼だった。以後の見城ブームの火付け役）

——○——○——○——○——

さて，みなさんが一番気にしている来月からのことなんだけど，じつを言うと，まだ何も決まっていない。よって，みなさんからのリクエストを募集したいと思う。「こんなコーナーをやってほしい」という希望があったら，「新コーナー要望係」まで送ってね。

それでは、闘技場に投稿してくれた数多くのみなさんへのお礼の言葉を持ちまして——。

<Fin>

●今月の景品獲得者：レベル16戦士・ワムウのピアス……お好きなゲームソフト1本（第1～3希望を書いて送って！）レベル14魔法使い・菅野義裕……TOMMYのサイン色紙（これは将来価値が出ましゅよ），レベル12遊び人・ねぎわら……「遊遊」わりばし（Yu-Youのネーミングの元になった店のわりばしだ）

読者参加企画!! ビデオ・ゲーム・グラフティ

VIDEO GAME GRAFFITI

どうも，見城こうじです。発売されて5か月がたつ『サイバリオン』ですが，僕は今だにプレイし続けています。本当におもしろいゲームです。ゲームとしての評価は，最初の紹介記事で書いたとおり変わっていませんが，個人的によくよく「非パターン・ゲーム」というのが肌に合うようです。『Mr.Do！』や『トイポップ』も非パターン・ゲームだったし，『ちゃっくんぽっぷ』もある程度はそうですね。もちろん完全パターン・ゲームの良さもわかるのですが，やっぱりゲームって先の展開が読めない部分があったほうがおもしろいと思うんですがねぇ。みなさんはどう思いますか？

P.S.『サイバリオン』の問題点等についてお便りをくれた茨城の黒澤真也君と東京のC-DYNE氏，どうもありがとうね。機会があれば掲載したいと思っていますがなかなか遅くなっちゃって……。

キミはなぜ格闘ゲームをやるのか！

★格闘ゲームの魅力は，各ゲームいろいろだと思います。『ダブルドラゴン』『ドラゴンニンジャ』などは，多彩な技の中から一番有効な技を見つけだし，技をだすタイミングをはかりながらゲームを進めていく，というところに魅力を感じます。

また，『熱血硬派くにおくん』『スプラッターハウス』は，キャラクターの動きや表情などが好きです。

さらに『ストリートファイター』は，大技の派手さと，何回かやれば慣れてくる操作方法が気に入って，はじめのころは汗だくになってやっていました。

しかし，あまり気に入らないゲームもあり，『功里金団』がその一つです。あの「グー・チョキ・波」というのはだすのに時間がかかり，敵にやられて体力がすぐ減ってしまいます。ボスも強過ぎる。初心者がやると1面クリアもできない。

（東京都東久留米市・両国ドスコイズ）

★格闘ゲームといえば，僕は『ダブルドラゴン』が好きです。よく，操作がむずかしいなどといわれますが，実際使うのは，「ひじ打ち」「チョーパン」「ジャンプキック」「髪つかんで蹴りまくり」ぐらいのものです。

（北海道紋別市・TCH）

★僕は，操作が簡単で技の多いものがいい。だから『〜〜くにおくん』と『飛龍の拳』にはそーと一燃えましたねえ，（四つボタンの『チャイニーズヒーロー』は回転キックしか使わなかった…）。

（京都市・魚泳（ギョエー））

★はっきりいって僕は格闘ゲームは嫌いです。1人の敵を倒し，つぎの敵がでてくるまでの，あの「間」がとても長く感じられるのです。それに，あの主人公の動作のにぶさ…。そして敵との間合がこれまたむずかしい。技がよくわからない。でてくる敵が似たようなやつばっか。殴っても蹴ってもキリがない（生き返る）。よりリアルにしたい気持ちはわからないことはないですが，リアルにし過ぎても，ゲーム自体がわかりづらくなるのではないでしょうか？　（愛知県渥美郡・新地和博）

■見城：この企画，今一つお便りの集まりが悪かったのですが，レポート用紙4枚にわたってご意見をくださった北海道の佐々木 隆氏をはじめ，ご意見をくださったみなさまがた，ありがとうございました。

自機の登場パターンについて

★ふと思ったんですが，「自機の登場パターンが凝っているゲーム」って，けっこう多いと思いません？

私が個人的に好きだった自機の登場パターンは，UPLの『XXミッション』です。「ジュウウウウウウン！」という効果音と共にF14トムキャットが飛んでくるあの場面は，何度見ても「カッコええなぁ」と思います。また，タイトーの『究極タイガー』なんかは，船から飛び立つシーンが「いざ出陣！」という感じで，よかったと思います。

中には『エグゼドエグゼス』『ASO』のように，どこからか部品が飛んできて，それが合体して自機になる，というようなパターンもあったりして，なかなか楽しませてくれました。

（長崎県島原市・井上秀一）

■見城：上記のゲームは，どれもいわゆるオープニング・デモのシンプルなタイプですね。最近のゲームは，オープニングがやたらと凝っているものが多く，それはそれで悪いとはまったく思いませんが，結局，凝っているものほどすぐ飽きてしまうものなんですよね。やっぱりスタート・ボタンを押したらすぐにテンポよくゲームに入ってくれたほうが，気持ちいいですよ。とくにプレイ回数を重ねたゲームほど，その「間」が気になるようになります。そういった意味で井上氏の挙げた作品は長過ぎず，短過ぎず，いいですよね。

そうそう，逆にその「間」がなさ過ぎるゲームとかあるでしょう。スタート・ボタンを押した瞬間には，もうレバーやボタンを入力していないとゲームに出遅れるやつ，あれはいやですね。

ロゴはデザイナーの自己主張？

★突然ですが，「ロゴ」について考えてみたのです。得点やタイム，残機数表示などのロゴは，思うにキャラクター以上にプレイヤーの心をとらえているのではないでしょうか？ロゴを見ただけでメーカー名やゲーム名がわかったりもします。

ナムコのロゴを越えられるものは，まずないだろう。タイトーはナムコのロゴをマネしてから売れるようになったのはナゼだろう。タイトーの昔のふとったロゴで『サイバリオン』をやったら気がのらないだろうなぁ。

（東京都文京区・IDIOT）

■見城：ロゴといえば，僕は一つ非常に印象に残っている思い出があります。あるときゲームのショーの会場で『ゼビウス』の遠藤さんに偶然お会いして，少しの間いろいろとお話をお聞きしていたんです。で，立ち話をしていた場所が，運命のいたずらか，タイトーの『ワイバーンF－0』の筐体の前だったん

です。『ワイバーンＦ－０』といえば，ハーフミラーを使った立体画像が売りのゲームでしたが，内容はほとんど『ゼビウス』でした（でも僕このゲーム好きなんですけどね)。それで僕が言ったんです，「これじゃほとんど『ゼビウス』を立体にしただけですねぇ」と。すると遠藤さんがおっしゃったんです。「いや，その立体になったというのは大きいよ。それってデカいよ。でもロゴまで(『ゼビウス』と)同じというのはマズいね」と。

僕はそのとき，立体画像の美しさやインパクトの強さを評価するあたりはなるほどこの人らしいな，と思ったのですが，なぜロゴの話がでてきたのかよくわかりませんでした。でも，あとで考えてみると遠藤さんって『ゼビウス』にしても『グロブダー』にしても，わざわざ変わった（というか他のナムコゲームとはちがった）ロゴを使っていたでしょう。だからロゴというのも自己主張の手段として重視していたのではないかと，僕の勝手な想像なんですけどね。

消滅の美学
～やられパターン研究～

★やっぱし『アウトラン』が最高!!だってコケたときに運転手の兄ちゃんは頭をかいてるし，助手席の女の子もしぐさが細かいし，何回も見ているだけに愛着がわいてくる(?)。だけどゴールする寸前にコケると悲惨だなあ。

（千葉県長生郡・**ポリバケⅡ**）

★『ニンジャウォーリアーズ』…ボロボロになったあげく，首がとれて爆発する(きれい)。

『メルヘンメイズ』…泣くところがかわいい。　（愛知県渥美郡・**新地和博**）

★『ゼビウス』のソルバルウ…やられた一瞬，逆さになるのは有名だが，私は目が悪いのか，どうしても確認できない。

（愛知県愛知郡・**ＡＸＶみゃーくん**）

■**見城**：あんなもん視認できる人，いるんですか？

★『ガントレット』…カギだけ残して死んでいく。

『霊界導士』…やられると首チョンパされる。しかもごていねいに，ちゃんと(地面に)置かれるトコロがリッパ。

（栃木県足利市・**力石友臣**）

■**見城**：「首チョンパ」という表現は何なんだ。タイトーの『歌舞伎Ｚ』のデモでも首チョンパ・シーンがありますが，切り落とすシーンまでは見せないのが，最後の良心。

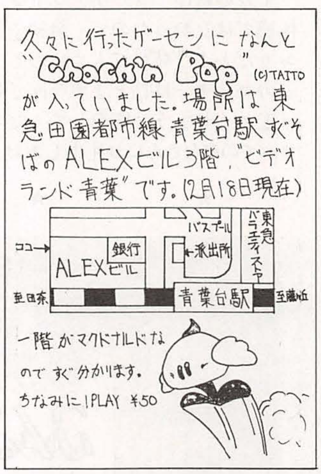
★私が印象に残っていて忘れられないといえば『スペースパニック』です。とくに酸素切れでぶっ倒れるときの彼の動作は，周囲の者たちにも感動と，「生きるって何なの？」という問題を投げかけるのです。ブーッブーッという息苦しい音楽。苦しさに顔を紅潮させ，だんだんと動作をにぶくさせ…そしてぶっ倒れる。これを涙なくして見ることができた人を，私は１人も知りません。そんな「彼」も今では宇宙の星となって，我々ゲーマーを見守っていることでしょう。

（東京都葛飾区・**中山一覚**）

■**見城**：『スペースパニック』は，熱いゲームでした。ユニバーサルの最高傑作の一つですね。

★『カルテット』…乱戦の末，倒れたキャラクターが，わけのわからん天使？たちに連れていかれる。あれはア然とした後，吹きだしてしまう。

（岡山県倉敷市・**ダース＝インベーダー**）



神奈川県横浜市・**奥田陽一**

■**見城**：今やすっかりタイトーのマスコット・キャラと化したちゃっくん，もんすた，まいたの面々。その原点がここにあるっ！さあ，キミもちゃっくんとミスちゃっくんのハッピー・ウエディングにLET'S TRY！

２月号のプレゼント当選者発表＆'88年ゲームメーカー努力賞

日物カタログ・セットでしたね。その前に指定の，「'88年もっともがんばったゲーム・メーカー」ですが，これが意見がわかれてなかなかおもしろかったです。ちなみにトップがナムコ，やはり'87年と比べての努力を評価する声が多かったですね。２位がタイトー，独創的なゲームが多かったこと，あいかわらずジャンルが豊富なことを評価する人が多かったようです。3位はセガ，続々登場する体感シリーズのパワーに圧倒されたといった感じでした。以下アイレム，カプコン，セタ（こ・これは…）などが続いています。では少しおハガキを紹介しましょう。

●やっぱし，そりゃーナムコでしょう！つい最近までどうもイマイチなゲームばかり作っていると思ってたら，『アサルト』『メタルホーク』『オーダイン』etc. と「こ・こりゃあおもしれーぞ!!」と感動してしまうゲームを連発しましたからねぇ…。

（東京都町田市・**鈴木久信**）

●ナムコがいい。あの，ナムコの黄金時代を思いださせるゲームがでてきた。『ベラボーマン』のキャラの良さ，『メルヘンメイズ』のコミカル・タッチ，『ワールドスタジアム』のPSGサウンド(！)。

（熊本県水俣市・**田中智彦**）

■**見城**：ワースタは，プログラム担当者がPSGサウンドのファンで，このゲームには絶対PSGが合う！と強く推してああなったそうですね。

●もちろんタイトーです。「ゲームらしいゲーム」がサッパリでてこない中『レイメイズ』や『サイバリオン』等は素晴らしかった。とくに『レイメイズ』は，サンプリングの使いかたやBGMがいい。「久々にゲーム内容にマッチしたBGMだ」と思いましたから。　（埼玉県草加市・**KEI-Cross**）

■**見城**：『レイメイズ』の曲は，僕も大好きです。『サイバリオン』とのセットでCDがでればベストだったのに(わがまま)。

●セガ…『ギャラクシーフォース』『パワードリフト』など体感ゲームの分野をより一層発展させ，プレイヤーだけでなく，他メーカーの関係者にも大きな衝撃を与えた。ただ，もうそろそろプレイヤーにあきられてきそうな気がするので，今年は突飛なアイデアの体感ゲームを望みたいところだ。（北海道函館市・**神生総一**）

●アイレムだと思います。『R・TYPE』並のヒット作はなかったものの『Mr.ヘリの大冒険』『ビジランテ』『迷宮島』『最後の忍道』そして『イメージファイト』と，まったく異なったジャンルのゲームを作り，どれも高い評価を受け(!?)，一昔前のアイレムのイメージを完全に変えてしまっています。ただ，どれも難易度が高いのには，ちょっと…。

（埼玉県鴻巣市・FEZ）

●ズバリ，タツミです。『アパッチ3』は，スピード感あふれてまさに体感ってとこです♥「サンダーブレードの二番煎じ」という人もいるけど，こっちのほうが数段おもしろいのだ。なぜヒットしないのか？タイミングが悪いんだなー。タツミがだそうとした体感ってその前にセガが似たのだしちゃうから？

（東京都江戸川区・R間G郎II）

■**見城**：タツミなんて名前すら知らない人が多いのでは…？有名なのは，『TX-1』ぐらいで，あとは『バギーボーイ』『ロックオン』『グレイアウト』『アパッチ3』と，ほとんど市場にでていないものばっかりだしなぁ。ちなみに『バギーボーイ』というのは『パワードリフト』に近いノリのゲームです。で，『ロックオン』は，セガが体感シリーズでは絶対にやってくれない「乗員の視点」のシューティングです（自機が画面前方に見えていない）。『グレイアウト』と『アパッチ3』は，それぞれ『アフターバーナー』と『サンダーブレード』にそっくりですが，タツミのほうを高く評価する人も少なくありません。

●もっともがんばったメーカーそれはシグマでしょう。理由？ふっふっふっ，よくぞ聞いてくれました。実はテレビ朝日系「ニュースシャトル」で，ソウルのオリンピック村人気ゲーム・ベスト5の中に，あの『ポンポコ』が入っていて，ゲーム画面をアップで映しだしたのです！でも『ポンポコ』を「たぬきゲーム」って紹介していたのはマヌケでした。

（宮城県登米郡・**佐藤克見**）

■**見城**：では，当選者の発表です。▶千葉県船橋市・**羽源博**▶千葉県印旛郡・**鶴岡裕一**▶東京都小金井市・**清水健年**▶新潟県見附市・**北沢信行**▶長崎県諫早市・**森田明秀**

セガ・体感第10弾大予想

企画当初の主旨はどこへ行ってしまったのか？完全にお笑いコーナーに成りさがってしまった体感予想コーナーです（■**読者の声**：お笑い方向に持っていったのは，見城さんじゃねーの？）。

セガの新作『ターボアウトラン』が体感ではなかったので，最初の約束どおりだとまだ続けてもよいのですが，このコーナーはひとまず今回で打ち切りとしましょう。応募してくださったすべてのみなさんにお礼申しあげます。

★　★

お知らせ

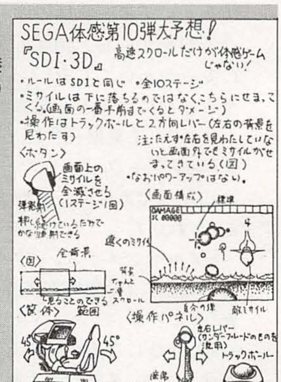
2月号で宿題にだした「コピーゲームのリストアップ」ですが，本格的にやろうと思うとかなりスペースを取ることになりそうなので，これは少し先の号へ回すことにしました（今月号はプレゼント発表や体感予想でもスペースを取ってしまったし）。

また，長い間続けてきました当VGGコーナーですが，すでに今月で2年と8か月の連載となり，編集部からもそろそろ趣向を変えてみては，という話があがっており，近いうちに若干の模様変えを，ということになりました。

ということで準備期間ということもありますし，来月からVGGを従来の3ページから2ページに縮小し，プレゼント・コーナーと宿題コーナーもひとまず終了させていただきます。このコーナーを楽しみにしてくださっている読者の人たちには申しわけなく思いますが，どうぞ他のコーナーにも引き続きお便りをください。VGGにきたお便りには，すべてかならず目をとおしています。それでは――。



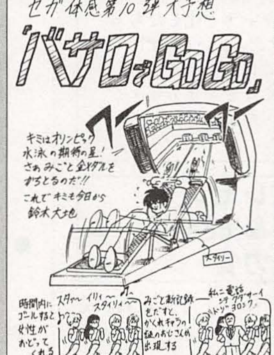
『リズムタップ』
北海道札幌市・猿軍団



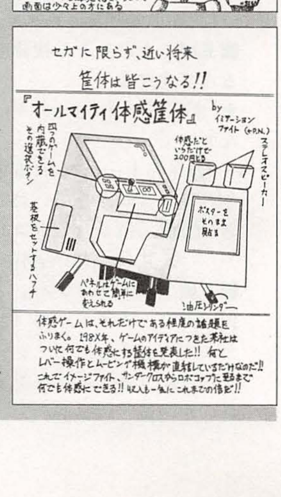
『SDI・3D』
岐阜県養老郡・廉（YAS）



『ふんころがし』
栃木県宇都宮市・氷山一太



『バサロでGOGO』
栃木県宇都宮市・氷山一太



『オールマイティ体感筐体』
千葉県成田市・イミテーションファイト

CHALLENGE! HIGH SCORE! 全国集計

タイトル	スコア	スコアラー	店名	備考
テトリス〈ノーマル・ランク部門〉(セガ)	999,999+α	SPREAM-DIG	PC新宿(東京)	ライン=999+α
ウイニングラン〈テクニカル〉(ナムコ)	2′23″036	G.M.C.(はげ) MYE	ゲームプラザ(熊本)	予選，決勝共1位
ウイニングラン〈イージー〉(ナムコ)	2′01″867	あたまくん	星ヶ丘CH(愛知)	予選，決勝共1位
フェリオス〈ハード〉(ナムコ)	1,073,950	Mr.まさし君(く)	PC早稲田(東京)	全7面クリア
フェリオス〈イージー〉(ナムコ)	827,190	Mr.まさし君(あ) (あ)はあくまの(あ)	PC早稲田(東京)	全7面クリア
サイバリオン〈基礎編〉(タイトー)	14,469,900	SSC-VAP -TKO★(ト)	PC巣鴨(東京)	全5面クリア ノーミス×5 ランク・ノーマル
イメージファイト(アイレム)	1,724,100	HTL-獣王 バイオX	ゲームイン大学院(東京)	全2周クリア
ロボコップ(データイースト)	8,477,100	HTL-HAMVD -Y.N(悪)	PC巣鴨(東京)	全7面クリア ノーマル設定
オペレーションサンダーボルト(タイトー)	2,868,980	AEX-POP	柏ガリバー(千葉)	全8面クリア 16人救出
メタルホーク(ナムコ)	13,352	G.M.C.えるす	モンキーハウス本館(福岡)	全8面クリア ノーマル設定
チェイスH.Q.(タイトー)	29,536,900	URX-SPA (成人パワー使用)	ゲームセンターUFO(神奈川)	全5面クリア ノーマル設定 ボーナス×4
ダイナマイトダックス(セガ)	2,031,950	MSŌ-10-LIE	ゲームコーナーラッキー21(山口)	全面クリア
ロストワールド〈新バージョン〉(カプコン)	8,031,500	ILG-NEO mkII(ト)	ゲームセンタープレイシャトー(神奈川)	全9面クリア ノーマル設定
ヘビーユニット(カネコ/タイトー)	10,000,000+α	KOB山下 VIP-Roi	神宮前CH(宮崎) 西条プラザ(広島)	各(14-4-1 13周目)
飛鳥&飛鳥(タイトー)	702,300	VIP-Roi	西条プラザゲームコーナー(広島)	全4面クリア ノーマル設定
ゲイングランド〈1P〉(セガ)	30,791,055	P.M.C.金かしてくれ!! MIU	ゲームプラザ(熊本)	全40面クリア ノーマル設定
ゲイングランド〈2P〉(セガ)	61,633,645	P.M.C.MIU(す) G.M.C.KYO(す)	ゲームプラザ(熊本)	全40面クリア ノーマル設定
モンスターレアー(WESTONE/セガ)	970,840	FREEZIN'(悪) (4代目悪魔)	セントラルレジャーシステム永福(東京)	全14面クリア ノーマル設定
スプラッターハウス(ナムコ)	1,253,500	SHS-A.S(寿)	ゲームセンター大野プレイランド(福井)	全7面クリア ノーマル設定
未来忍者(ナムコ)	2,589,850	ベーマガ君,なぜ集計してくれないの?	ゲームプラザ(熊本)	全12面クリア ノーマル設定

■パワードリフト(セガ)：コース別集計(タイム優先，エキストラコース突入必須)

コース	タイム	スコアラー	店名	備考
Aコース	6′49″11	GMC-鬼のP(た)	ゲームプラザイエローハット(愛知)	ノーマル設定
Bコース	6′43″95	HAMVD-Jha	PC巣鴨(東京)	ノーマル設定 スコア=5,728,413
Cコース	6′46″69	HAVD-IML(副) -HCM-てった	ゲームプラザイエローハット(愛知)	ノーマル設定
Dコース	6′42″09	ASS-MSO-06-OUT CAN'-VEL	筑波学園CH(茨城) PC表町(岡山)	ノーマル設定
Eコース	6′49″73	ナース井手(M(T))	ゲームプラザイエローハット(愛知)	ノーマル設定

今月のトップはテトリスから！早くもノーマル・ランク設定でカウンター振り切り！おめでとうございます。

今月より登場のウイニングラン！テクニカルとイージーにわけての集計です。しかしイージーは記録が画面に残らないというのが不親切ですね（デモ画面を見ると一応各ラップがでるようですが）。

フェリオスはハードとイージー，一応両部門にわけて集計しましたが，こちらはクリアしてしまうとどちらのモードでプレイしたのか，まったくわからなくなってしまいますね。ゲーム内容から考えて，ハードのみで集計してもいいような気もするのですが。

ロボコップに潜む甘いわな！この800万点という，すさまじいスコアは何だぁ？そう，バグ利用でありながら1秒単位で明暗をわける，妙に緻密な得点方法があるのです。やはりデータイーストはやってくれる。

さあ，激しいデッドヒートを繰り広げ続けるパワードリフト，今月はどのようなドラマが展開されているのか？オッ!?オオオオオッ！こっこのタイムは，まさか…？いや私の目の錯覚ではない！そう，ついにA～Eまですべてのコースが，6分40秒台に突入したのだ。しかも愛知のイエローハットが3コース奪回，その上Dコースではまたもや二者が同タイム！熱い，熱過ぎる，モスバーガーのあげたてポテトフライか？あの手，この手，奥の手で，優勝作戦それそれ開始，それ開始！

先月号のサイバリオン（基礎編）と未来忍者で集計ミスがありました。それぞれ，東京のPC巣鴨と熊本のゲームプラザがトップでした。また，メタルホークの記録は，ノーマル設定ではなかったと，あとになって神奈川の大船CHから連絡がありました。従ってトップは福岡のモンキーハウス本館でした。担当に疲れが見えてきたか？凡ミスが多くてすみません。　　（見城）

P.S.先月号から今月号にかけて，たくさんのお店がドッと新規参入しました。今後ともよろしくお願いします。で，今一度確認というか，お願いをしたいのですが，そのお店と仲のいい一部の常連のだしたハイスコアしか認めないような集計方法だけはしないでください。本誌にはたかだか100店+α分のスペースしかありません。身内のグループだけで占拠しているようなお店にさくスペースはありません。

プレイシティキャロット小樽店　北海道
北海道小樽市花園1-1-10 東宝スカラ座1F ☎0134-23-9596

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェリオス（イージー）	701,780	AMM-ハワイ旅行の,高飛びにしん!	全面クリア
フェリオス（ハード）	786,010	共一ごときで,俺を止めることはできん	全面クリア
テトリス（ノーマル）	108,265	受かる!今年こそ絶対受かってみせる!	ライン=147 レベル=34
ウイニングラン（テクニカル）	2'27"275	AMM-明日も会社だ,頭がいたい!	ゴール
ロボコップ（ノーマル）	1,503,300	CAM-MRX®	クリア
大魔界村（ノーマル）	全2周クリア	AMM-やっち BBC-JAZZ!	他1名クリア
メタルホーク（新VER）	12,405	AMM-香港旅行の高飛にしん!!	クリア
パワードリフト（Aコース）	6'55"80	AMM-下宿代ため込む中川にしん!	ALLトップクリア
パワードリフト（Cコース）	6'53"09	待て!二次をなめてかかるんじゃあねえ	ALLトップクリア
パワードリフト（Dコース）	6'47"74	AMM-アサルトスーパー全国トップ剛	ALLトップクリア

ゲームプラザヴィクトリア　北海道
北海道札幌市南区澄川4条3丁目 ☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
大魔界村	全2周クリア	Y.F LOAD てったもどき	ZAPなし ノーマル
モンスターレアー	743,620	F. Dumplings	13面 ノーマル
テトリス（得点・ノーマル）	118,302	LAP-BMXER	ライン=147 レベル=34
テトリス（ライン部門・ノーマル）	147	LAP-BMXER	レベル=34 118,302
ロボコップ	756,000	DOI	ALL ノーマル
ホットチェイス	288,820	AMM-てったさんビデオ返して〜	ALL ノーマル
ブラッディーウルフ	55,300	JOE	3面
イメージファイト	735,500	すらいむ	2-4 ノーマル
ロストワールド（新VER・1P）	6,824,200	Y.F LORD	ALL,ベリーイージー
上海	846	さの	

アビリティーズジャスコスクラム　宮城
宮城県仙台市松森字後田45-1 ☎022-373-3887

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェリオス（イージー）	460,790	ONOPON（掬羅夢）	1コイン ALL
オペレーションサンダーボルト	582,530	WAT氏（掬羅夢）	1コイン 8面
ロボコップ	739,600	HAM（掬羅夢）	1コイン ALL
大魔界村	全2周クリア	ZYX（掬羅夢） KTS（掬羅夢）	1コイン
モンスターレアー	657,820	BEAKER（愚宇天）	1コイン 12面
イメージファイト	1,040,100	ONOPON（掬羅夢）	2-7
未来忍者	1,109,540	I,T（掬羅夢）	1コイン ALL
ウイニングラン	2'25"097	WAT（掬羅夢）	テクニカル
パワードリフト（Dコース）	6'43"60	WAT（掬羅夢）	6面クリア
テトリス（スコア部門）	98,623	CHARGE-OBA	ライン=71 スペシャル

ゲームコーナーロン　北海道
北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5 ☎011-761-6172

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス（ノーマル）	149,924	安　藤	レベル=28 ライン=140
フェリオス	260,000	石　川	クリア
大魔界村	438,700	石　川	クリア
サンダークロス（新VER）	1,325,660	北陵高の西脇	2-2
アウトラン	4'48"98	ALWAYS-AHO	クリア ハード
イメージファイト	775,100	ALWAYS-AHO	2-4
ヘビーユニット	339,850	山　崎	5-1
ハードパンチャー	1,396,300	北陵高の岡崎	7人目
スプラッターハウス	381,400	さどる君の8番弟子	クリア残2人
オペレーションウルフ	221,650	吉　田	6面82.3%

ビデオランドD-51　北海道
北海道岩見沢市1条西4丁目 ☎0126-23-0591

タイトル	スコア	スコアラー	備考
TATSUJIN	1,597,270	美唄X	エリア240
オペレーションサンダーボルト	523,830	CIR	8面
飛鳥&飛鳥	172,400	か○○た○○	エリア3
チェイスH.Q.	10,728,980	織田健司	5面
バブルボブル	3,506,000	西村知美	81面
イメージファイト	485,600	Q	8面
ニュージーランドストーリー	748,400	MRC	全面クリア 残7
ヘビーユニット	741,800	Ray	2周目,1-1
リングの王者	180,200	AAA	
サイバリオン（実戦編・ノーマル）	12,445,480	GHC	No.83 残3

プレイシティキャロット仙台店　宮城
宮城県仙台市中央1-2-3 第一ビル2F ☎022-223-8380

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン（テクニカル）	2'28"046	CAPERI	クリア
フェリオス（イージー）	804,450	SPREAM-SAKI	クリア
フェリオス（ハード）	878,820	SPREAM-SAKI	クリア 残1
テトリス（ノーマル）	163,299	テトラン㋫	LSI ライン=219
イメージファイト（ノーマル・連射付）	1,655,800	SPREAM-I,Z	全2周クリア
ロボコップ	7,498,900	SPREAM-I,Z	クリア
サイバリン（実戦編・ノーマル）	19,564,570	SPREAM-K,W	ノーミス×4 残3,NO18
ハードパンチャー	11,914,550	H,A	ALL ノーマル
パワードリフト（Cコース・ノーマル）	6'48"59	SPREAM-SHOT	エキストラクリア

プレイシティキャロット琴似店　北海道
北海道札幌市西区琴似2条2丁目 琴似グリーンビル1F ☎011-621-1110

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェリオス（イージー）	611,240	中川　剛	クリア ノーマル設定
フェリオ（ハード）	604,410	中川　剛	クリア ノーマル設定
ウイニングラン（テクニカル）	2'29"981	ねもとくん	クリア ノーマル設定
ロボコップ	826,400	M..	クリア ノーマル設定
メタルホーク（新VER）	12,888	NGM-BIN	クリア ノーマル設定
イメージファイト	1,059,800	YATCH	2-6 ノーマル設定
大魔界村	486,900	NGM-FPS-SJr	2周クリア ノーマル設定
テトリス（ノーマル）	141,337	いろは	レベル=36 ライン=149
未来忍者	1,111,340	中川　剛	クリア ノーマル設定
パワードリフト（Dコース）	6'47"20	EXCEED-RTB	6面クリア ノーマル設定

プレイシティキャロット八戸店　青森
青森県八戸市六日町33 ☎0178-44-4645

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェリオス（イージー）	802,850	MSP-PON	ALL 残0,ライフ2
フェリオス（ハード）	738,590	MSP-PON	ALL 残2,ライフ1
ロボコップ	767,100	POWERD by T.Y	ALL
ヘビーユニット	8,488,650	MSP-PON	11周目3-3
テトリス（ノーマル）	116,733	KAZ	レベル=22 ライン=102
メタルホーク（新VER）	12,648	HIT-ARY	ALL 残1
イメージファイト	770,900	A.I	2-4
アサルトプラス（イージー）	1,254,900	MSP-PON	ALL 残5
パワードリフト（Bコース）	6'51"37	POWERD by T.Y	6面クリア ノーマル設定
パワードリフト（Dコース）	6'49"04	MSP-PON	6面クリア ノーマル設定

宮城野原キャロットハウス　宮城
宮城県仙台市五輪1-10-17 ☎022-299-2817

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェリオス（イージー）	728,790	SPREAM-K.S	全面クリア ノーマル設定
フェリオス（ハード）	738,610	SPREAM-K.S	全面クリア ノーマル設定
未来忍者	全面クリア	M.K.I.T	永パのためクリア優先
スプラッターハウス	352,000	ADE	全面クリア ノーマル設定
サンダークロス（1P）	10,000,000+α	M.K	ハードランク
大魔界村	全2周クリア	M.K,POP	永パのためクリア優先
イメージファイト	815,900	PAC	2周目4面 ノーマル設定
ハードパンチャー（1P）	11,933,050	H.A	全面クリア ノーマル設定
モンスターレア（1P・男の子）	395,300	S.T	8面 ノーマル設定
霊界導士	654,600+α	SPREAM-I.Z	全面クリア 残2

室蘭キャロットハウス　北海道
北海道室蘭市中島町1-33-3 ☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェリオス（ハード）	717,870	AVG-あっちゃん	ALL
テトリス（1P・イージー）	417,101	T☆SHIGE	ライン546 レベル99+α
パワードリフト（Bコース）	6'56"95	AVG-ろりぱっぱーFOEいわかん	ALL
パワードリフト（Cコース）	7'04"16	Shop-Assistant Hm	ALL
パワードリフト（Dコース）	6'50"42	BGM	ALL
パワードリフト（Eコース）	6'59"85	BGM	ALL
ロボコップ	765,400	T☆SHIGE	ALL
大魔界村	255,100	AVG-あちゃん	ALL
イメージファイト	830,300	AVG-あっちゃん	2-5
未来忍者	928,770	R.P.G 夕紀&ミユ	

ハイテクランドセガ五所川原店　青森
青森県五所川原市上平井町3-1 ☎0173-35-5199

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゲイングランド（1P）	6,188,229	OGC-ZEATER©	2-10面 ノーマル設定
ゲイングランド（2P）	12,204,859	豊島好孝 & 川村廣夫	3-6面 ノーマル設定
ダイナマイトダックス（1P）	676,360	LEGEND OF CAROL	4面 ノーマル設定
ダイナマイトダックス（2P）	348,030	M・K	3面 ノーマル設定
最後の忍道	491,000	高橋　功	ALL ノーマル設定
ロボコップ	735,700	青山秀樹	ALL ノーマル設定
モンスターレアー	479,880	中野力也	9面 ノーマル設定
パワードリフト（Eコース）	6'42"25	中村　準	ALL ノーマル設定
テトリス（ライン部門・ノーマル）	151	OGC-YUKI©でした	レベル=28 138355
テトリス（スコア部門・ノーマル）	138,355	OGC-YUKO©	レベル=33 ライン=151

秋田キャロットハウス　秋田
秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビルB1 ☎0188-32-2868

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェリオス（イージー）	402,920	VIEGLE-見山邦生	全面クリア ノーマル設定
メタルホーク（新VER）	12,890	BC-BAN	全面クリア ノーマル設定
未来忍者	857,340	JORI	全面クリア ノーマル設定
スプラッターハウス	538,800	RADISH-NLT-トト	全面クリア ノーマル設定
ロボコップ	4,508,500	KEMA	全面クリア ノーマル設定
イメージファイト	2-7	ESFORCE-NIN	スコア未確認
大魔界村	全2周クリア	常連4名の皆様	
ハードパンチャー（1P）	1,500,000	BC-BAN	8面 ノーマル設定
カプコンボウリング	279	VIEGLE-HARUKA	
クレイジークライマー2	533,350	ESFORCE-CAT	6面 ノーマル設定

コミュニティスペースNTK　北海道
北海道恵庭市漁町13 ☎0123-33-2271

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス（ノーマル）	210,292	いろは（千　歳）	ライン=280 レベル=66
フェリオス（イージー）	599,380	AVG-舞奈（江　別）	ALL
パワードリフト（Dコース）	6'47"09	AMM-中川剛（小　樽）	6面クリア
ロボコップ	503,600	AAA?	ALL
モンスターレアー（1P）	570,100	NGM-BIN（札　幌）	11面
アトミックロボキッド	857,600	HIE-PABU（恵　庭）	ALL
スプラッターハウス	537,500	AMM-今年はマジメに学校いくぞ	ALL
未来忍者	1,027,600	AMM-今年も元気に学校さぼると	ALL
大魔界村	全2周クリア	FPS-SJr. 他数名の皆様	
チェッカーフラグ	557,060	HIE-BUS（恵　庭）	ALL まだ伸びる!

ウィルトークタイトー盛岡　岩手
岩手県盛岡市大通り1-10-14 ☎0196-22-5188

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス	65,519	FSP-ICH	レベル=19 ライン=78
オペレーションサンダーボルト（1P）	2,346,280	YOU	ALL 16人救出
イメージファイト	767,700	FSP-ICH	2-4
スプラッターハウス	403,200	YGF-AMI	ALL
大魔界村	219,700	FSP-ICH	2-6
ヘビーユニット	1,865,400	DIS	3周目 3-2
サンダークロス	5,548,480	FSP-ICH	5-5
トップランディング	766	COS	ALL
サイバリオン（基礎）	9,294,050	ILL	ノーミス×4
サイバリオン	17,141,010	ILL	ノーミス×3

ハイテクゾーンセガ山形　山形
山形県山形市七日町2-1-8 ☎0236-23-0080

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト（Bコース）	6'48"27	MARO	6面クリア ノーマル設定
パワードリフト（Cコース）	6'48"90	SPREAM-SHOT㋟	6面クリア ノーマル設定
パワードリフト（Eコース）	6'52"76	MARO	6面クリア ノーマル設定
ゲイングランド（1P）	30,977,605	FUN	ALL 200秒設定
ゲイングランド（2P）	61,471,765	FUN & A,S	ALL 200秒設定
テトリス（ノーマル）	211,748	小柳	レベル=70 ライン=288
大魔界村（ノーマル）	343,900	ATM-LSR	ALL ZAPなし
ロボコップ（ノーマル）	738,500	RMC-SHO	ALL
スプラッターハウス（ノーマル）	733,300	ATM-LSR	ALL
ダイナマイトダックス（1P・ノーマル）	522,620	はあですと㋙	3面

チャレハイ通信

★コミュニティスペースNTK（北海道）

●「ゲーム仲間はみんな友達」の楽しい交流会は，3月26日（第20回）です。

★秋田CH（秋田）

●にんじんあたっく増刊号「にんじんたっくる」は，皆様のおかげで完売となりました。希望が多ければ増刷するかも？にんじんあたっくVol.20も予定どおり発行されてます。今後ともヨロシクね！

★日立CH（茨城）

●3月号に載ったテトリスの点数が，ひと桁まちがっていました。ゴメンナサイ！

★PC駒沢（東京）

●ウイニングランは，完走タイム（テクニカル）とコース・レコードにわけたほうが良いのではないでしょうか？イージーはネーム・レジストすらないだけに記録の確認が不可能に近いと思いますが。

●というわけで当店のウイニングランもよろしく（順番待ちでイライラしている人や，回りがうまくてやりにくいという人！駒沢なら心おきなく楽しめます！）。

プレイゾーンジャック&ベティ山大前店　山形
山形県山形市東原町1-2-13　☎0236-42-4212

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェリオス（ハード）	658,930	F.M	ALL
フェリオス（イージー）	456,470	F.M	ALL
テトリス（イージー）	999,999	SPREAM -BOMB,小柳	ライン=999 レベル=99
ゲイングランド（1P）	30,169,565	FUN	ALL,タイム イージー
ロボコップ	728,500	TEN	ALL ノーマル
アトミックロボキッド	601,900	HIR	ALL ノーマル
オペレーションサンダーボルト（1P）	2,403,780	F.M	ALL ノーマル
スプラッターハウス	442,200	会田裕之	ALL ノーマル
大魔界村	232,300	ぶたさん	全2周クリア ノーマル
サイバリオン（実戦編・ノーマル）	16,598,810	YUKKEY	ノーミス×2 No.74

ハイテクランドセガベルル　埼玉
埼玉県川越市脇田町3-6　☎0492-24-2407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
イメージファイト	1,020,400	MAX♡	2-4 ノーマル
ロボコップ	730,600	PAL	ALL ノーマル
大魔界村	1コインクリアのお客様	KURI PAL K,S	ノーマル
ゲイングランド（1P）	30,188,665	ACU-KEI	ALL ノーマル
モンスターレアー	844,610	PAL	ALL ノーマル
オーダイン	733,400	EMBLEM らんさあⓇ	ALL ノーマル
テトリス	87,012	BEE	ライン=135 レベル=33
パワードリフト（Aコース）	6'55"61	LUC-H.M	ALL 5,684,026
パワードリフト（Bコース）	6'47"72	NRT	ALL 5,712,881
パワードリフト（Dコース）	6'52"37	T.M さんありがとう（41.9?）	ALL 5,694,844

サンシャインゲームセンター　東京
東京都足立区西新井栄町2-3-4　☎03-887-6060

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェリオス（イージー）	824,590	GMC-M・A	ALLクリア
オペレーションサンダーボルト	441,700	KSD 直子	6面
テトリス	56,642	らじあめ	レベル21 90本
ロボコップ	794,400	GMC-M・A	ALLクリア
スプラッターハウス	314,500	MAS	ALLクリア
モンスターレアー	389,740	らじあめ	8面
ホットチェイス	278,070	KSD 栄太郎 with 堀越直子	ALLクリア
チェイスH.Q.	2,915,150	F-AGP	4面
メタルホーク	10,321	MAS	ALLクリア
スカイソルジャー（2P）	5,238,400	LEMON!	ALLクリア

ダイエーレジャーランド郡山店　福島
福島県郡山市大町1-4-5　☎0249-34-2121

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト（Aコース）	6'58"30	E^2=A(C)!	6面クリア ノーマル
パワードリフト（Bコース）	6'49"13	ITA-H.K	6面クリア
パワードリフト（Cコース）	6'55"35	めんてい終了!	6面クリア
パワードリフト（Dコース）	6'45"34	ITA-SOL（会長）	6面クリア
パワードリフト（Eコース）	6'57"90	SPREAM-SHOT	6面クリア 9/13
テトリス	999,999+α	SPREAM-DIG	イージー,ライン999+α
メタルホーク	10,076	JEY-J-T.W	全面クリア マーシャル
ロボコップ	726,300	H.S	クリア,イージー,24:14
ドルアーガの塔	1,071,150	AIR-NEX-DYE	1C,クリア 残1
ワールドスタジアム	パーフェクト	CBC	G対L(7-0)

上福岡ビッグキャロット　埼玉
埼玉県上福岡市上福岡1-7　☎0492-64-9966

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン（イージー）	2'09"280	KC-トリプル SUPER	2位,ゴール ノーマル
ウイニングラン（テクニカル）	2'34"520	KC-END	7位,ゴール ノーマル
フェリオス（イージー）	787,490	KC-MFP (No.20931)	ALL ノーマル
フェリオス（ハード）	806,190	KC-MFP (No.20931)	ALL ノーマル
オペレーションサンダーボルト（1P）	2,181,330	KC-EAF	ALL ノーマル
ロボコップ	1,988,100	AAC-ABU	ALL
イメージファイト	1,642,800	AAC-ABU	ALL 5機,残1機
テトリス（イージー）	940,575	LUM	ライン=999 レベル=99
大魔界村	471,400	JIN	ALL,5機 ノーマル
アサルトプラス（イージー）	837,400	KC-身体	EAL 3機

プレイシティキャロット田町店　東京
東京都港区芝5-27-12　☎03-452-8349

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェリオス（イージー）	414,260	常連のふりパワー使用 SSCⓉVAP	ALL ノーマル設定
ロボコップ	750,900	T・Y（たかーき）	ALL ノーマル設定
TATSUJIN	9,997,100+α	MBX-FGD-CNL（おはってる）	ノーマル設定 俺ってバカ?
テトリス（スコア部門）	372,753	SSC-サイバリオン全国トップよりも	NG最新号32頁ピンクのト
テトリス（ライン部門）	ライン=461	生稲晃子のコンサートを選んだ(本人談)	レーナーがVAP君だ!!
テトリス（レベル部門）	レベル=99+α	-ぱっぷ（SSC-あっこちゃん♡）	この3つ全部 ノーマル設定
ハードパンチャー（速攻部門）	15秒	ROJ（雑記帳ワムウの作者）	45・45・10 ノーマル設定
イメージファイト（ターボなし）	1,004,400	E-SWAT'S-一面百四秒二面八十	2-5 ノーマル設定
TATSUJIN	10,000,000+α	七秒三面九十二秒四面鞭六往復五面百八	7-5で達成 ノーマル設定
アサルトプラス（極易スーパー）	3,998,400	十四秒五兆不毛芸夢管理人©（OTL）	Wイージー しかも5機

日立キャロットハウス　茨城
茨城県日立市鮎川町6-7-4　☎0294-34-1010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン（テクニカル）	2'34"543	Y.S	7位 ノーマル設定
ウイニングラン（イージー）	2'10"113	Y.S	1位 ノーマル設定
フェリオス（ハード）	856,810	T.M.K.（T.S）	ALL ノーマル設定
未来忍者	961,520	B.M.C.（D.S）	ALL ノーマル設定
テトリス（ノーマル）	73,688	鳥谷部	ライン=97 レベル=23
ロボコップ	766,800	T.M.K.（H.S）	ALL ノーマル設定
イメージファイト	921,400	B.M.C.（D.S）	2周目4面 ノーマル設定
TATSUJIN	10,000,000+α	T.M.K.（T.S）	7-5で達成 ノーマル設定
ロストワールド（1P・新VER）	7,538,600	きみを	ALL 残ゼニ435000
メタルホーク（新VER）	12,598	HIR	ALL ノーマル設定

ゲームセンターペガサス　埼玉
埼玉県春日部市粕壁上町4456　☎0487-52-3859

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス（スコア部門）	256,950	内藤	
テトリス（ライン部門）	83	内藤	
大魔界村	342,600	KSS	ALL
イメージファイト	674,900	MOR	11面
スプラッターハウス	210,600	M.L	
ハードパンチャー	1,110,000	GAIA 内田	
モンスターレアー	543,980	たまる	11面
ヘビーユニット	341,850	UED	5-2
脱獄	53,400	KOO	3面
チェイスH.Q.	10,725,500	BEL	

プレイシティキャロット　TOC店　東京
東京都品川区西五反田7-22-17 TOC内地下一階　☎03-494-2610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェリオス（イージー）	559,210	フェリオス大好き少年㊎	ALL ノーマル設定
フェリオス（ハード）	909,930	すごくフェリオスが好きな㊎	ALL ノーマル設定
ウイニングラン（イージー）	2'06"420	マダイケル ジャクソン	1位 ノーマル設定
ウイニングラン（テクニカル）	2'27"701	よゆうでいくぞ㊍ まだまだいくぞ㊍	1位 ノーマル設定
テトリス（ノーマル）	195,477	進歩してないよー㊍	ライン=289 レベル=69
イメージファイト	963,900	まだまだ ヘタッピじゃん!	2-6
メタルホーク	11,655	NOVEMBER KELLY	ALL 1ミス
ロボコップ	3,264,700	大貫 弘	ALL かせぎ2回
シークレットサービス（ピンボール）	20,237,220	NOVEMBER KELLY	エキストラ 8回
ワールドスタジアム	18-0	KELLY 私にまかせなさい!	1回コールド

筑波学園キャロットハウス　茨城
茨城県つくば市天久保1-5-3　☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン（イージー）	2'06"535	ASS-MSO-06 OUT	GP1位 ノーマル設定
ウイニングラン（テクニカル）	2'27"454	KKK	GP1位 ノーマル設定
オペレーションサンダーボルト（1P）	516,600	SPT	7面 ノーマル設定
オペレーションサンダーボルト（2P）	4,407,980	ASS-No.5 ASS-M-OUT	ALL ノーマル設定
ロボコップ（ノーマル）	2,160,000	FIN & YUI	ALL ボーナス×1
テトリス（ノーマル設定）	131,785	CBR	レベル=35 ライン=150
モンスターレアー（1P・ノーマル）	790,760	ASS-No.5	14面 3人設定
パワードリフト（Cコース，ノーマル）	6'49"45	ASS-MSO-06 OUT	ALL,1位 1,2面通し
★パワードリフト（Dコース・ノーマル）	6'42"09	ASS-MSO-06 OUT	同上,只今超激貧借金中
フェリオス（ハード）	750,340	ASS-MSO-06 OUT	ALL ノーマル3人

サンペデックナムコランド　千葉
千葉県習志野市谷津1-16-1 サンペデック6F　☎

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン（テクニカル）	2'24"407	YKK	
フェリオス（イージー）	803,930	MIRAGE-MAX	1コイン ALL
フェリオス（ハード）	721,360	PLC.FIN	1コイン ALL
パワードリフト（Aコース）	6'55"00	CHAT-COM	ノーマル
パワードリフト（Dコース）	6'47"39	CHAT-COM	ノーマル
パワードリフト（Eコース）	6'58"02	E-SWAT'S 管理人©	ノーマル
テトリス（ノーマル）	524,815	NRP-RRR 高岡早紀⑧	ライン771 レベル99+α
オペレーションサンダーボルト	379,300	ATM-H.M	1P ミッション6
ハードパンチャー	1,243,300	CGC-GACHAPIN	1コイン 6人目
メタルホーク	12,225	ERI	クリア・120秒設定

プレイシティキャロット烏山店　東京
東京都世田谷区南烏山6-5-15駅前中央ビル1F　☎03-309-1848

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン（テクニカル）	2'25"758	ZED	2位スタート 1位ゴール
ウイニングラン（イージー）	2'02"178	AI	1位スタート 1位ゴール
フェリオス（ハード）	782,860	NRP-RRR-WIN	ALL
フェリオス（イージー）	817,700	NRP-RRR-石岡美紀Ⓟ	ALL
テトリス（ノーマル）	803,014	NRP-RRR-高岡早紀⑧	ライン=999 レベル=99
究極タイガー	10,000,000+α	TYRANT-BIG	4-10にて達成
イメージファイト	1,545,100	URAAA（とんぼ使用）	ALL ノーマル
TATSUJIN	20,013,270	TYRANT-BIG	13-5 つかれたよ〜
メタルホーク（新VER）	12,149	NRP-RRR-風間美由紀Ⓟ	ALL ノーマル
ロボコップ	4,815,100	M,C,K	ALL ノーマル

プレイシティキャロット宇都宮店　栃木
栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10　☎0286-25-6652

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス（ノーマル）	150,716	SRM-Y.S㊣	レベル=31 ライン=136
大魔界村	532,300	EDWARD	NO-ZAP ALLクリア
メタルホーク	13,127	α-crisis	1コイン
オペレーションサンダーボルト（1P）	561,580	SAI です	8面
TATSUJIN	13,588,030	SUPER ボバーン松	1コイン10-2 エリア999
モンスターレアー	610,700	MB-SP♡JUN	1コイン 11面
イメージファイト	923,900	MB.Bio 江津子	1コイン ALLSP-4
ヘビーユニット	1,868,050	SRM-平野	1コイン 3-4
フェリオス（イージー）	795,180	SRM-平野	1コイン ALL
ロボコップ	2,349,500	MB-SP♡JUN	ノーマル ALL

柏ガリバー　千葉
千葉県柏市柏1-1-11 丸井ビル地下1階　☎0471-64-9818

タイトル	スコア	スコアラー	備考
イメージファイト	1,201,000	AEX-S.J㊊	2周クリア 残機0
★オペレーションサンダーボルト	2,868,980	AEX-POP	16人救出 ALL
ロボコップ	6,948,400	AEX-S.J㊊	ALL 26:49
テトリス（イージー）	ライン=670	TAI	489261pts
ハードパンチャー	11,971,750	AEX-POP	ALL 6'44"
未来忍者	916,090	AEX-A.F㊕	ALL
ヘビーユニット	1,043,050	HISANAGA.Y	2-5-3
伊賀忍術伝	822,200	AHO	ALL
ホットチェイス	285,750	AEX-RYU	ALL
スラップファイト	7,523,140	PON	腰術アリ

プレイシティキャロット経堂店　東京
東京都世田谷区経堂1-4-9　☎03-427-3485

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェリオス（ハード）	986,750	知らない人 チャーミングユーキ	2月8日の記録 ALL
フェリオス（イージー）	767,230	キングホマレ優勝660円どーだ!!	相討ち稼ぎ 全面クリア
ロボコップ	1,455,300	URX-UHY+面相◎テンホー	ALL
ホットチェイス（得点部門）	281,630	EXP-まつおにゃん（やは大文字）	ALL 残16.5sec
大魔界村	605,900	EXP-まつおにゃん 馬殺しの坂井	ALL ZAP12回
ホットチェイス（残タイム部門）	残23.8秒	MGN-KOZUKE ◎ ユケユケユメコ	ALL転倒2 ノーマル設定
スプラッターハウス	730,300	EXP-まつおにゃん 惑星注意	ALL 青火0回
ワンダーモモ	186,400	東武東上線便所の絵師スーパー井上景晶	3-4
クレイジークライマーII	673,500	負けたくなあ〜い! マリオアルバトロス	ALLクリア 1コイン
オーダイン（1P・クリ数）	763,100	EXP-まつおにゃん 池田の㊙穴馬券	ALL

★ハイテクセガ久米川(東京)

●当店では，ゲーム・サークル「S-PROC(エスプロック)」が活動しています。また，機関誌の発行も5月頃に予定しております。

★東久留米CH(東京)

●フェリオス，2台入荷しました。夕方からはコーヒー・サービスも行なっています！

つうな店・店員（風々）

★プレジャーキャッスル(東京)

●イメージファイトで連射機能を付けている店が多いんですけど，使用したスコアは認められるのでしょうか？

■担当：はい，認めています。

★ゲームセンタープレイシャトー(神奈川)

●ポスター，カタログ販売中。地方の人は，自分の希望するリストを送ってください（できるだけ電話でのお問い合わせはごかんべんしてください)。※ナムコ，コナミ多数あり。カタログ￥100〜，ポスター￥500〜

★がらんがらんG(長野)

●ムム…この音楽，この画面，懐かしいドルアーガの塔入荷！

●ベーマガ年間予約受付中です。Q&S店長

★PC静岡(静岡)

プレイシティキャロット笹塚店 東京
東京都渋谷区笹塚1-56-28 ルミエール笹塚 ☎03-378-1208

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン（テクニカル）	2'25"254	TEN（仮名）	1位
フェリオス（ハード）	947,170	ATARI-KAD	ALL
フェリオス（イージー）	800,740	GMC-NIX(た)	ALL
ロボコップ	8,412,100	GMC-NIX(た)	ALL
テトリス（ノーマル）	560,733	GMC-NIX(た)	ライン761 レベル99＋α
オペレーションサンダーボルト（1P）	2,495,180	ATARI-KAD	ALL
オペレーションサンダーボルト（2P）	5,593,730	ATARI-KAD INF-T.Y	2Pトータル スコアALL
クレイジークライマー2	835,700	マリオアルバトロス	ALL
モンスターレアー（1P）	789,360	たか－－－き	14面
ウイニングラン（イージー）	逆走一周	TEN（仮名）	ゴール

プレイシティキャロット巣鴨店 東京
東京都豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルB1 ☎03-943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン（テクニカル）	2'26"300	砂樹☆帝	ノーマル設定
ウイニングラン（イージー）	2'02"981	ACU-TECCHI	ノーマル設定
フェリオス（ハード）	840,050	(会)	ALL,残兄1 ノーマル設定
フェリオス（イージー）	816,260	綾小路（ちはや&影艶）克己	ALL残兄① ノーマル設定
★サイバリオン（基礎編）	14,469,900	SSC-VAP-TKO☆㋣	ノーミス×5 3機設定,残4
テトリス（ノーマル）	621,405	SSC-VAP-TKO☆㋣	ライン753 レベル99＋α
★ロボコップ	8,477,100	HTL-HAMVD-Y.N(会)	ALL ノーマル設定
パワードリフト（ノーマル・Aコース）	6'49"78	HAMVD-Jha	全6面クリア 5,705,925点
★パワードリフト（ノーマル・Bコース）	6'43"95	HAMVD-Jha	全6面クリア 5,728,413点
パワードリフト（ノーマル・Eコース）	6'49"80	SPR-SHOT(た)	全6面クリア 5,707,657点

ハイテクセガ久米川店 東京
東京都東村山市栄町2-6-4 ☎0423-95-4494

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダイナマイトダックス（1P）	1,105,860	S-PROC -ELF-	5面 ノーマル設定
テトリス（ノーマル）			
タフターフ（1P）	60,760	S-PROC -ELF-	ステージ2 ノーマル設定
ゲイングランド（1P）	30,203,225	ふえあり	ノーマル設定
ギャラクシーフォースII	4,356,770	S-PROC -T.M-	シールド7 ノーマル設定
モンスターレアー	411,670	S-PROC -CGR-	8面 ノーマル設定
スプラッターハウス	595,000	S-PROC -CGR-	ノーマル,3機 ALL
サンダーブレード	5,190,730	S-PROC -T.M-	ノーマル,3機 ALL
1943改	3,675,220	S-PROC -KEN-	ALL ノーマル設定
飛翔鮫	1,354,180	S-PROC -T.M-	エリア240

プレイシティキャロット駒沢店 東京
東京都世田谷区駒沢2-1-1 山国ビル1F ☎03-424-5272

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン（テクニカル）	2'28"108	2月9日現在のメモリーに残っていた。	DXタイプ ノーマル設定
フェリオス（イージー）	683,580	GDFK-BGM	ALL 残0人
ロボコップ	759,200	MAX-JAL-M.K	ALL ノーマル設定
テトリス（イージー）	951,558	OHTL-AUA³	ライン=776 レベル=99
未来忍者	666,860	MAX-JAL-M.K	ALL ノーマル設定
ダライアス（2P・Vゾーン）	5,575,540	突撃マコチャン A.Y にっきーVer.	先月号に続き 2Pトータル
ダライアス（2P・Wゾーン）	4,892,940	書道4段 加藤誠 にきにきばあVer.2	終了時に両方 生き残ってい
ダライアス（2P・Xゾーン）	5,926,640	JAL-M.K 吉野討伐隊	れば OK! スペースの都
ダライアス（2P・Yゾーン）	6,172,890	カウント伯爵 クッキーモンスター	合で一部ネー ムけずってま
ダライアス（2P・Zゾーン）	6,155,680	突攻隊長 JAL にきにきばあAir	すゴメンナサ イね!

プレイシティキャロット西荻店 東京
東京都杉並区西荻北3-1-9 ☎03-397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダークロス	10,000,000＋α	NEG（パチ子の弟子）	8回目6面 残33機
ロボコップ	7,081,000	HTL-獣神バイオ	全面クリア
イメージファイト	1,165,000	銀玉マサやん	全面クリア
フェリオス（ハード）	983,410	残念無念2万足りん CRAMP BOY	全面クリア ノーマル設定
フェリオス（イージー）	810,740	ZED	全面クリア ノーマル設定
テトリス（ノーマル）	334,098	NRP-ライン製造マシーン⑧	レベル99＋α ライン471
ウイニングラン（テクニカル）	2'24"563	ZED	予選1位 本選1位
パワードリフト（Cコース）	6'51"11	SUR.E ROT..	2者同タイム よよよのよ♡
パワードリフト（Dコース）	6'44"39	BLT-TAG	
ロンバーズ	395,610	SUR.E	27面

東久留米キャロットハウス 東京
東京都東久留米市東本町6-1-1 第1ビル1F ☎0424-75-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェリオス（イージー・ノーマル）	817,370	ZERBERUS-K.M	ALL
フェリオス（ハード・ノーマル）	769,140	(得)	ALL
ロボコップ（ノーマル）	7,080,600	ZERBERUS-K.M	ALL
イメージファイト（ノーマル）	1,480,200	TIF-NGM-VAX	魔王に設定 ALL
☆グラディウスII（新・3フォースフィールド）	10,000,000＋α	水晶の構図	復活! 雀荘よかとび
☆グラディウスII（新・4フォースフィールド）	10,000,000＋α	あなろぐパニック	あ大泉支店 マスター(め)
アサルトプラス（スーパー）	3,969,150	SAT-ILS	イージー 5機設定
スプラッターハウス（ノーマル）	786,400	RAT-すぎ	初日の出×2 ALL
ソニックブーム（ノーマル・5機設定）	4,024,280＋α	HTL-NOW WIN(ら)	トイレがライバル
ロストワールド（新VER・Vイージー）	7,694,300	ZERBERUS-K.M（のれん）	デュロスの丘に帰りたい…

ゲームイン大学院 東京
東京都世田谷区松原1-36-7 ☎03-323-5534

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★イメージファイト	1,724,100	HTL-獣王 バイオX	ALL ベスト
ゲイングランド（1P・ノーマル）	30,346,085	ACU-KEI	ALL タイム-120"
ロボコップ	6,661,400	HTL-獣神 バイオX	ALL
大魔界村	255,500	H.C.V-FRS-N.O	
メタルホーク（新VER）	11,884	FRS-N.O	全面クリア 残=1
トップランディング（ノーマル）	514	A-3	
テトリス	151,639	Ⓑ	ライン=246
アトミックロボキッド（ノーマル）	441,500	♡×10	
TATSUJIN（1P）	2,541,650	無記名	1コイン ハードランク
チェイスH.Q.	10,950,750	NAO	1コイン ALLクリア

セントラルレジャーシステム永福店 東京
東京都杉並区永福3-57-19 光ビル1F ☎03-324-1744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロボコップ（ノーマル）	8,209,300	HTL-Y.N	ALL
テトリス（ノーマル）	670,944	NZO-うちどめボーイ（9号）	ライン=942 レベル=99
サイバリオン（基礎編・ノーマル）	7,011,100	NZO-歩く人マニア（4号）	ALL ノーミス×2
サイバリオン（実戦編・ノーマル）	18,904,610	FREEZIN'(会) 正油パターンもとい	ノーミス×3 老人パターン
★モンスターレアー（ノーマル）	970,840	FREEZIN'(会)（4代目悪魔）	全14面クリア 連射装置付き
イメージファイト（ノーマル）	1,109,800	NZO-手品師（2号）	2-5 連射装置付き
大魔界村（ノーマル）	全2周クリア	NZO-1号,4号,6号	全3名様
脱獄（ノーマル）	236,050	NZO-華麗な王子様（1号）	ALL
スクランブルスピリッツ（ノーマル）	4,277,750	NZO-手品師（2号）	2周目の4面
キャプテンシルバー（ノーマル）	全2周クリア	NZO-手品師（2号）	チェルノブもあるよ。

プレジャーキャッスル 東京
東京都町田市原町田6-14-8 ☎0427-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
イメージファイト（ノーマル・3機設定）	1,694,500	RVS-GUN（イメファイ神体）	ALL,残0 連射装置使用
オペレーションサンダーボルト（ノーマル）	2,487,630	ナイトストライカー開発 TMR-WIN	ALLクリア（49.4%）
オペレーションサンダーボルト（2P）	5,409,580	GFC-RVS-Ⓓ RVS-TRI	ALLクリア 人質16人救出
飛鳥&飛鳥（1P・イージー・3設）	614,800	2月6日車購入記念 GFC-RVS-T	1コイン ALLクリア
テトリス（ノーマル）	443,219	EXCEED-ELF（しのぎマン!）	ライン=595 レベル99＋α
サイバリオン（実戦編・ノーマル・2設）	19,700,110	RVS-POKEN	ノーミス×4 NO71,残3
トップランディング（ノーマル）	897	K.T（祝/Gota-ken氏来店）	ALLクリア 100点×7回
大魔界村（ノーマル・5人設定）	1コイン ALLクリア	RVS-FIN,帝 RX-CPU,TT	玉YOS,US-PAL
フラックアタック（ノーマル）	1,086,000	GFC-BAD-JAG-のる-WOP	ALL（ケロッグやる?）
サイバリオン（基礎編・ノーマル・2設）	12,715,340	SSC-VAP（OTL）＋㋣ロトロ	PC巣鴨氏にお返しします

プレイシティキャロット新宿店 東京
東京都新宿区新宿3-21-9 ☎03-352-5346

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン（イージー）	2'02"853	BOO	ノーマル設定
ウイニングラン（テクニカル）	2'24"251	外道5号まぐろ3号 MAX.YANMA	ノーマル設定
フェリオス（イージー）	641,200	SSC-S-Loへ GoGo!-TSU	ノーマル設定 ALL,残機0
フェリオス（ハード）	722,900	(会)	ノーマル設定 ALL
★テトリス（1P・ノーマル）	999,999＋α	SPREAM-DIG	ライン=999＋α
オペレーションサンダーボルト（1P）	2,580,930	GPT.S-BWH	ALL 残ライフ6
ロボコップ	4,464,000	P・S・Y-オパア アアアアアアアー!	ノーマル設定 ALL
チェイスH.Q.	21,630,090	KID-NAV-BOO	ノーマル設定 ALL
パワードリフト（Cコース）	6'52"90	SUR.E	ノーマル設定
パワードリフト（Dコース）	6'45"20	CKS-EAG（SGI）(名)	ノーマル設定

ゲーム中央プラザ 東京
東京都三鷹市下連雀3-43-28 創英ビル1F ☎0422-46-4407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス（ノーマル）	ライン=143 レベル=34	TA.	得点で集計せず
ロボコップ	3,474,800	大貫弘	ALL 1コイン
大魔界村	738,500	TA.	ALL
イメージファイト	1,107,500	HTL-バイオ	2-6
ハードパンチャー	12,725,950	梟田	ALL 1コイン
スプラッターハウス	669,000	TA.	ALL
TATSUJIN（1P）	10,000,000＋α	INFINITE-FLY	9-5,残14 一週のみ
ヘビーユニット	1,503,300	EXGANDER	2-5 3ステージ
モンスターレアー（1P）	552,890	TA.	10面
スカイソルジャー（1P）	4,915,260	EXGANDER	ALL

ゲームセンタープレイシャトー 神奈川
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4-109泰光ビル2F ☎045-251-8340

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス（ノーマル）	125,592	SSC-VAP ㋣	レベル=28 ライン=112
フェリオス（ハード）	710,870	ILG-M・M ㋣	ALL ノーマル
フェリオス（イージー）	778,250	K・C・N	ALL ノーマル
ロボコップ	5,700,800	ILG-NEOmkII ㋣	ALL ノーマル
ハードパンチャー（1P）	11,874,300	ILG-NEOmkII ㋣	ALL ノーマル
大魔界村（1P）	492,000	Y・SアンドK・K	ALL ノーマル
マッドギア	3,219,455	ILG-NEOmkII ㋣	2周目2面 ノーマル
スプラッターハウス	947,500	ILG-NEOmkII ㋣	ALL ノーマル
★ロストワールド（1P・新VER）	8,031,500	ILG-NEOmkII ㋣	ALL ノーマル
サイバリオン（基礎編）	12,090,070	SSC-VAP ㋣	ノーミス×4 ノーマル

ゲームブティック高田馬場 東京
東京都新宿区高田馬場3-2-15 第26東京ビル ☎03-362-9300

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェリオス（ハード）	643,570	Mr.まさし君(会)	初期設定のまま
フェリオス（イージー）	598,080	しょーゆ	同上
テトリス（ノーマル）	725,058	Mr.まさし君(会) 1月11日	レベル=99 ライン=977
ロボコップ	8,310,000	Mr.まさし君(会)の隠しボーナス付	1コイン,ALL,あと5万
大魔界村	1コインクリア	ZENCHAN/GIL/KUN/Mr.	NIN他多数
モンスターレアー	926,430	ふりかけ将軍(会)	ノーマル ALL

プレイシティキャロット早稲田店 東京
東京都新宿区西早稲田1-8-14 ☎03-202-0299

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★フェリオス（イージー）	827,190	Mr.まさし君(あ) (あ)はあくまの(あ)	ALL,残1 ♡=2
★フェリオス（ハード）	1,073,950	Mr.まさし君(く) (く)はくるってるの(く)	ALL,残1 ♡=2
ロボコップ	8,376,000	Mr.まさし君(ま) (ま)はまさしの(ま)	ALL ノーマル
モンスターレアー（1P）	938,550	つくだに将軍(会)改め 嵐核自衛隊寝鑑留	ALL ノーマル
アサルトプラス（スーパー）	3,003,150	REI（SPREAMやめました）	ALL,残10 ノーマル
フェリオス	4チーム 勝ち抜きALL	早く綿水組雑司ケ谷支部へ来い JAQ	フランスとフィンランド
クレイジークライマー2	677,600	マリオアルバトロス	ALL,残1 ノーマル
ロボコップ（ロースコア部門）	712,400	さらば,兄弟! のぶさん(会)2号	ALL,ロリちゃないよ
フェリオス（電源切り部門）	100	あバカァ,ブチッ! 復活電源野郎まさし	1面開始直後に電源切り
A-JAX（宮内庁御用達部門）	772,500	宮様改め宮殿下こと 宮本浩仁様（仮名）	7面で崩御 おスバリ失敗

プレイ・アイシー鶴巻店 神奈川
神奈川県秦野市鶴巻1183 ☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェリオス（イージー）	467,520	SVK-TRK	ALL ノーマル設定
ヘビーユニット	816,000	DAI	2周目3-2 ノーマル設定
ハードパンチャー（1P・ノーマル）	1,397,000	BOZ	7人目,ノーマルタイプ
テトリス（スコア部門・ノーマル）	109,653	DAI	ライン=143 レベル=33
テトリス（ライン数部門・ノーマル）	ライン=147	DAI	レベル=35
脱獄（1P）	58,100	中村ブー太郎	面数不明 イージー設定
大魔界村	全面クリア	You吉くん 他 3名	ノーマル設定
カベール（1P）	2,343,340	You吉くん	ALL ノーマル設定
バーディトライ	17アンダー	You吉くん	ALL ノーマル設定
メタルホーク（新VER）	10,654	WYP-森田	ALL ノーマル設定

●コミュニケーション・ノートの他に，攻略法&ハイスコア・ノートもできました。

by ロボコップの点かせぎはサギ MAX!!

★ハイテクセガ豊川（愛知）

●伝言板掲示中！店内のどこかに雑記帳をつるしておきますので，ヒマな人は記帳してください。

★星ヶ丘CH（愛知）

●スプラッターハウスのデモのとき，雨が降っていないことがあるのは当店だけでしょうか？そのときにコインを入れてプレイすると，パターンが簡単です。

★ゲームプラザイエローハット（愛知）

●ついにパワードリフト2月1日の時点で「全コース40秒台突入!!」。

★江南バッティングセンター（愛知）

●今月号から掲載させていただくことになり，本当にありがとうございます！当店はサン電子（本社）のすぐ近くにあり，ニューゲームが早く入ってきます。これからもがんばりますので，よろしくお願いします。

常連G.P―ふみぃ！

★ジョイランドタイトー草津（滋賀）

●タイトーの宣伝用タイムギャル人形が盗

大船キャロットハウス　神奈川
神奈川県鎌倉市大船2-16-45　☎0467-47-4814

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン（テクニカル）	2'25"214	うまうまずるずるどうせぬかされるZ	1位 ノーマル
フェリオス（イージー）	405,100	UNO	ALL
テトリス（ライン部門）	ライン数=999	アッキョー大先生	L-99+α ノーマル設定
テトリス（ノーマル）	798,368	アッチョー大大明神	ライン=99
オペレーションサンダーボルト（2P）	5,143,080	Z+FISCHER	ALL16人放出ノーマル
大魔界村	861,100	GMT-EXC	ALL
イメージファイト	1,435,500	ECM-FISCHER	全2周クリア ノーマル
ハードバンチャー	11,861,200	RAI	クリア
ロボコップ	3,489,500	ECM-ZENJI	ALL イージー
スプラッターハウス	1,251,200	VMT-ABU	ALL

ウィルトークタイトー古町店　新潟
新潟県新潟市西堀前通り6番町909　☎025-224-4838

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヘビーユニット	1,817,100	GAG	3-3-2 ノーマル設定
サイバリオン（基礎編）	9,940,410	MARY-MARY	ノーミス×3 ノーマル設定
サイバリオン（実戦編）	17,334,240	FGK-クリ丸	2ミスクリア ノーマル設定
イメージファイト	828,300	もぐらにあん	2-3 ノーマル設定
オペレーションサンダーボルト（1P）	511,050	IYA-㊙	8面 ノーマル設定
大魔界村	507,300	VIRGINAL（お茶の水19才）	ALL ノーマル設定
アトミックロボキッド	10,867,100	マー君と遊ぼう会会長 LAP	面数不明 ノーマル設定
テトリス（ノーマル設定）	62,920	マー君と遊ぼう会 DON	ライン=78 レベル=19
スプラッターハウス	410,700	魔神A太郎	ALL

朝日町キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市朝日町1-6-1　☎0552-57-0348

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェリオス（イージー）	795,620	てらちん	1コイン クリア
ロボコップ	2,295,100	てらちん	1コイン クリア
テトリス（ノーマル）	55,229	ゲーマー野田	ライン=86 レベル=19
大魔界村	589,800	幸正・W	1コイン 2周クリア
ハードバンチャー	1,655,650	K・F・B 深沢国男	8人目 スピード
イメージファイト	826,500	MILDSEVEN	2-4
脱獄（1P）	68,100	ミルクティーカップ	4面 ノーマル
フェイスオフ	12連勝	私は誰の挑戦でも受けてたつお君	3人用 ソビエト

プレイシティキャロット伊勢佐木店　神奈川
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3-95　☎045-252-1164

タイトル	スコア	スコアラー	備考
未来忍者	1,058,470	ILG-NEOⓣ トロトロパワー全開	ALL 残52
フェリオス（イージー）	823,660	入試3日前の KCN	ALL,残0 ノーミス
フェリオス（ハード）	713,060	早稲田第一志望くん（実はKCN）	ALL,残0
ロボコップ	5,848,200	ILG-NEOⓣ ⓣⓣⓣⓣⓣ	ALL
大魔界村	501,900	12月20日クリア ねおⓣ	全2周クリア
イメージファイト	1,008,400	ILG-FREEP LAYⓣ	2-4 なぜここで…
テトリス（イージー）	925,048	地元で全部カンストしたVAPⓣバカ	レベル99+α ライン=850
ウイニングラン（テクニカル）	2'26"971	K.Y	
メタルホーク	13,014	FANCY-KETOSE	
ロンバーズ（ロケテスト）	418,590	ⓣGIL (HTL)	29面

プレイシティキャロット金沢店　石川
石川県金沢市片町2-8-20 児玉ビル1F　☎0762-21-9457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト（Bコース）	6'48"39	ずんたたおらおら小原君 サクプリボワ	清く正しく還しくみんなで
パワードリフト（Cコース）	6'51"61	ずんたた ぱあっち (ESP)	作くる良い蜜柑は心の
パワードリフト（Dコース）	6'46"53	オ使用ボワボワ〜ン青電車京浜東北線。	太陽だ愛媛愛媛ポンジュス
ロボコップ	781,800	MIKI。T	ALL
テトリス（ノーマル）	158,421	V・山口	ライン=212 レベル=50
イメージファイト	1,290,600	FGK-VIRGO	2-7
ヘビーユニット	3,255,000	ずんたた ぱあっち (ESP)	5-3-1 ブリブリサク
メタルホーク	12,447	雲雀"ああっ,女神さま♡"皇ⓇTM	ALL サクッ
フェリオス（イージー）	435,980	FGK-VIRGO	ALL
フェリオス（ハード）	705,580	FGK-VIRGO	ALL

プレイシティキャロット甲府中央店　山梨
山梨県甲府市中央2-12-22　☎0552-32-2429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェリオス（イージー）	539,400	てらちん	ALL
ウイニングラン（イージー）	2'09"739	JNY-SET	1位 ノーマル
ロボコップ	3,281,200	YAS	ALL ノーマル
ハードバンチャー	11,883,350	カミナリ小僧	ALL ノーマル
テトリス（ノーマル）	56,877	JNY-SET	ライン=77 レベル=15
大魔界村	1,039,900	SPK-KO-KO	ALL ZAPあり
イメージファイト	813,900	C&Pおさるウッキ	2-5 ノーマル
脱獄	228,950	B・I	ALL ノーマル
スプラッターハウス	403,500	B・I	ALL ノーマル

ゲームセンターUFO　神奈川
神奈川県相模原市高根1-2-4　☎0427-52-0606

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェリオス（イージー）	825,450	AFC（実はアルテミスFC)-T'	1C,ALL 残0,残♡2
フェリオス（ハード）	784,210	URX-TEC（帰ってきたOP氏）	ALL,残0 残♡2
マッドギア（ノーマル）	7,558,604	URX-SUM	ALL 完璧さっ!
ロボコップ	7,623,900	URX-TEC（お兄さんの師匠）	ALL,兄弟パワー使用
モンスターレアー（1P・3人設定）	968,980	URX-正油パワーには勝てん。MAC	ALL,残4 来月こそは!
イメージファイト（ノーマル・3設）	1,681,700	URX-緑の少年	ALL,残0 連射装置使用
★チェイスH.Q.（完全ノーマル）	29,536,900	URX-SPA（成人パワー使用）	ALL ボーナス×4
スプラッターハウス（10日間燃えた部門）	1,072,700	AFC-T'（近日復活予定）	ロンバーズに燃えている?
クレイジークライマー2（アサルトレバー）	723,850	みょい君又遊びに来てね。管理人さんも	今月は僅差で負けたゲーム
ハードバンチャー（1P）	11,929,900	URX-BCC（恐怖の二重人格男）	多し。来月は燃える!!

ゲームインカナザワ　石川
石川県金沢市安江町3-4　☎0762-32-3526

タイトル	スコア	スコアラー	備考
タフターフ	216,000	ORC	ノーマル 5面
ゲイングランド	30,635,815	魔神衆・U-まつい	150秒設定 ALL
テトリス（イージー）	138,074	魔神衆なかまわんわあーみーれ,ひよこ	ライン=162 レベル=40
ダイナマイトダックス	868,190	ずんたた ぱあっち (ESP)	ノーマル 4面
ロボコップ	741,700	美杉次郎	ALL 24:20
イメージファイト	752,100	OSR-R,カモネ©	ノーマル 2-4
大魔界村	420,100	魔神衆・龍王水伯	ノーマル ALL
スプラッターハウス	950,800	美杉次郎	ノーマル ALL
脱獄	219,950	魔神衆・邪神ORC	ノーマル ALL
パワードリフト（通信システム）	7'25"57	OSR-残され島とレプカ達&ⓩⓢ	2P ALL,1位

がらんがらんG　長野
長野県駒ヶ根市赤須東6-23　☎0265-83-4123

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス（ノーマル）	81,693	せいびゃⓐラインでは124レベル30	やっぱり工場出荷設定
大魔界村（ZAPなし）	291,100	P,ST-PIP クリアしないとダメ	ALL,設定3 ノーマル
大魔界村（最低得点部門）	164,600	ATM-Fowl's chick君	ALL,15万まであと少し
イメージファイト（ノーマル）	780,400	ATM-Buchi 昭和の忘年会最高!	2-3復活できそう。
サイバリオン（基礎編・ノーマル）	10,787,190	P,ST-HIROちゃん,設定は2機	100万×4 10万×1
トップランディング（ノーマル）	788	へのかっぱ傾かない様荷物置くのはベケ	ALLめざせパーフェクト
ロストワールド（新VER工場）	8,018,600	P,ST-FGD㊙ YAWARA!	VAP君ありがとう!
グラディウスII（新VER・4・ノーマル）	4,426,800	P,ST-PIP 今度がらん3に寄っ	7-8F て下さい店長
フェリオス（イージー）	459,350	HoneyAngel'SLee2 ⓢ	ALL,残4 ノーマル
フェリオス（ハード）	724,760	P,ST-PIP GFII未来忍者影が	ALL,残1 薄い?設同上

プレイシティキャロット長岡店　新潟
新潟県長岡市大手通1-4-9 メゾン大手1F　☎0258-36-0991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェリオス（イージー）	454,450	KEI	1コイン ALL
フェリオス（ハード）	633,330	城斗（6時33分）	1コイン ALL
ウイニングラン（イージー）	2'06"788	ZIN	1位 ノーマル
ウイニングラン（テクニカル）	2'32"367	K.R	5位 ノーマル
テトリス（ノーマル）	189,661	SYN	レベル=51
イメージファイト	1,125,000	AGK	2-7 ノーマル
オペレーションサンダーボルト	590,350	LAN	1コイン 8面
ロボコップ	774,760	N.N	1コイン ALL
グロブダー（イージー）	1,394,900	SYN	1コイン ALL,残-0
グロブダー（イージー）	1,422,880	AJAX Miller	1コイン ALL,残-0

ゲームセンター大野プレイランド　福井
福井県大野市陽明町1-1401、☎07796-5-1146

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（新・2フォースフィールド）	2,043,800	SHS-PFN	ハード 4周目4面
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	3,568,900	SHS-閣下不思議	ハード 6周目8面
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	6,593,000	SHS-PFN	ハード 10周目8面
テトリス（スコア部門・ノーマル）	273,662	SHS-NEO	ライン=376 レベル=88
テトリス（ライン部門）	ライン=376	SHS-NEO	ノーマル レベル=88
★スプラッターハウス	1,253,500	SHS-A.S㊙	ノーマル ALL
モンスターレアー（1P）	935,260	SHS-PFN	ノーマル ALL
ジェミニウィング（1P）	2,117,680	SHS-?君	ノーマル GB=15
コブラコマンド	3,426,460	ピーマン	ノーマル 5-5-2

ゲームプラザニュー日の出　長野
長野県上田市中央2-7-9　☎0268-25-0835

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェリオス（イージー）	713,450	NARC-U06 RAY	クリア,1C ノーマル設定
フェリオス（ハード）	780,980	A・F	クリア,1C ノーマル設定
ウイニングラン（テクニカル）	2'33"510	A・F 正確なタイムを忘れてしまった	27位 ノーマル設定
イメージファイト	1,193,000	NARC-U01 CRYPT AI	2-7後半 ノーマル設定
テトリス（イージー）	295,783	NARC-U02 SPYBOY	ライン=402 レベル=96
ハードバンチャー	11,998,600	A・F	ALL ノーマル設定
モンスターレア（1P）	791,280	NARC-U06 RAY	14面 ノーマル設定
モンスターレア（2P）	740,600	NARC-U06 RAY & INT	12面 ノーマル設定
メタルホーク（VER-1）	10,985	A・F	クリア ノーマル設定
未来忍者	706,030	MASAYA !!	クリア

ゲームセンター101　新潟
新潟県新潟市小針上山6-12　☎025-233-3881

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス（ノーマル）	121,400	FIR,MIW	ライン=158 レベル=37
大魔界村	全2周クリア	常連の皆様 FGK-レッドスコルピオン	ALL ノーマル設定
イメージファイト	1,002,500	VAL-VWX	2-3 ノーマル設定
脱獄（1P）	250,700	FGK-TOM ドルフ・ラングレン	ALL ノーマル設定
TATSUJIN	10,000,000+α	FGK-TOM ブルースウイリス	7-4 11/13 エブリ15万
スプラッターハウス	338,700	FGK-ゾンビコップ リトルニキータ	ALL 11/27 ノーマル設定
ヘビーユニット	4,860,000	FGK-TOM 悪魔の毒々プラトーン	6-1 12/4 ノーマル設定
アトミックロボキッド	1,080,800	PICASSO	ALL ノーマル設定
地獄めぐり（ハード・3人設定）	2,182,130	FGK-ダイ・ハード シェイクダウン	ALL,残9人,1UP5
ロストワールド（旧VER・1P）	8,440,800	FGK-TOM STAKE-OUT	ALL,残516100

善光寺キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市善光寺1-18-16　☎0552-32-5904

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロボコップ	3,003,000	YAS	1コイン ALL
大魔界村	1,017,500	JNY-DS	1C,ALL ザップ有り
イメージファイト	687,700	JNY-DS	2-2
スプラッターハウス	332,500	YAS	ALL
テトリス			
フェリオス	92,590	YAS	
未来忍者	366,010	ムシクン	10面
カベール	1,403,720	ムシクン	3-4
地獄めぐり	1,356,360	究極イエロー君	BOSS
モンスターレアー	421,130	ムシクン	8面

YPエンゼル　岐阜
岐阜県多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス（ライン部門）	581	テトリスをやると頭が痛くなる 茶羅	レベル99+α
テトリス（スコア部門）	425,010	茶羅 ただし同一ゲーム内で出たスコア	
イメージファイト	959,700	最近あつかいの悪いハンドレーザー	2-4
スプラッターハウス	650,700	最近弟子が増えている 青酸カリ1号	ALL
モンスターレアー	526,960	復活しはじめた人 ヒミコ 7才	12面
フェリオス（イージー）	411,850	青酸カリ1号	ランクノーマル,ALL
オーダイン	719,900	Ya-Bow	ALL
グラディウスII（ゲージ,4-F）	2,219,500	青酸カリ1号	4-4
未来忍者	719,590	茶羅	ALL
エキサイティングサッカーII	145,130	情けで書かれた名なしの2号	11面

まれました（2体）。ちなみに1体は昼間に盗まれました。当店は商店街の中なのに，恥しくなかったのでしょうか？

★ヤングプラザジャンボ（大阪）

●今月号から登場のジャンボです。当店にもいくつかのゲーム・サークルがあるようです。スコアも少しずつではありますが，全国レベルに近づいています。マニアのかたも，そうでないかたも，近県のかたもどうぞ足を運んでやってください。

★ゲームインウエスタン（兵庫）

●店内を明るく改装しました。50円プレイ台あります。1度遊びにきてください。

★PC島大前（島根）

●全国のゲームファンの皆さん，キャロット内APEX（ゲーム・サークル）までお便りください。ゲームについて情報交換がしたいのです。　ゲーム・サークルAPEX

★PC表町（岡山）

●冬休みには，他県からの多数のご来店ありがとうございました。春休みにも，またお待ちしています。　店員，常連一同

★西条プラザゲームコーナー（広島）

●今回からハイスコアに載ることになった

プレイシティキャロット静岡店　静岡
静岡県静岡市紺屋町8-17　☎0542-51-4653

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェリオス（イージー）	751,820	CGSⓒ 青い。まだ出る。	ALL ノーマル設定
オーダイン（1P）	クリスタル＝735,200	CGSⓒ 広島の方々よろしく。	ALL ノーマル設定
テトリス	109,853	特大氷室饅頭	ライン＝131 レベル＝31
ハードパンチャー（ノーマル）	1,143,150	松本店長がんばって↑実はテトリス旨い	アベシ・ヒデブ,スピード
イメージファイト	610,100	EHL-K,K	10面 ノーマル設定
大魔界村	235,000	㊙ ZAPなし	ALL ノーマル設定
メタルホーク	11,113	S-SWAT	ALL イージー設定
脱獄	220,450	OZ	ALL ノーマル設定
ウイニングラン（イージー）	2'07"850	MAX!! すいません。	1位 ノーマル設定
ロボコップ	1,210,100	鵜川さ〜ん 女がむかえにきてるよー。	ALL ノーマル設定

ハイテクセガ豊川店　愛知
愛知県豊川市諏訪町2-150　☎05338-5-7981

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ギャラクシーフォースII	4,231,320	ETM-VAL	ALLクリア ノーマル設定
テトリス	102,467	へっへっへの NZ-GET	レベル＝20 ライン＝84
ダイナマイトダックス	1,096,230	NZ-GET	イージー
ロボコップ	738,200	ケンちゃん	イージー2 フルエネルギ
ゲイングランド（1P）	21,701,765	ケンちゃん	イージー2 クリア
大魔界村（ノーマル3機・EX,A）	415,600	ETM-VAL	ZAPなし クリア
イメージファイト	865,000	ちっ!邪魔が入ったか。ETM-VAL	2-3
スプラッターハウス	354,600	帰ってきたフォースフィールドマン	ライフ 6 ノーマル
パワードリフト（Cコース）	5,596,101	F14A TOMCAT V F84	
最後の忍道	251,000	スーパーゲーマー伊東秀雄	イージー

江南バッティングセンター　愛知
愛知県江南市古知野町宮前195　☎0587-54-7262

タイトル	スコア	スコアラー	備考
イメージファイト	1,099,800	G,P-ANS（桜幼稚園邪道組）	リングレーザーがほしい。
フェリオス（イージー）	603,920	フェリオスで2機タコミスあと20万はか	ALL,ノーマル,3機設定
テトリス（ノーマル）	103,582	せげる。皆さん遊びにおいでよ。満里奈	ライン＝142 レベル＝34
ハードパンチャー	11,743,500	&あきchan大好き。G,P-HIP	ALL 70,20,10
大魔界村	全2周クリア	G,P-ANS/IKM/HIP/鳥賊	ノーマル設定
TATSUJIN	10,000,000＋α	F,PI G,P-IKM	7-1で達成 7-3で達成
サンダークロス（1P）	10,000,000＋α	EMI！ G,P-IKM	8-3で達成 ノーマル設定
ベイルート（1P・ロケテストVER）	252,350	G,P-とらねこ 入荷4日目	7面ボス ALL
ウイニングラン（イージー）	2'07"235	G,P-ふみい！ 夜勤明けパワー使用	1位,残14秒 ノーマル設定
メタルホーク（新VER）	11,099	S,K	ALL,残1 ノーマル設定

プレイシティキャロット両替町店　静岡
静岡県静岡市両替町2-3-27　☎0542-55-1037

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン（テクニカル）	2'24"509	RPC-FUN	ノーマル設定
フェリオス（イージー）	795,610	CGSⓒ	ALL
フェリオス（ハード）	817,650	SPR-RPC-FKS	ALL
テトリス（ライン優先）	ライン＝168	RPC-DTB㊙	レベル＝40 ノーマル設定
テトリス（スコア優先）	173,198	RPC-DTB㊙	レベル＝37 ノーマル設定
ロボコップ	3,488,500	WAD-RPC-舞那	ALL
ハードパンチャー（1P）	11,892,000	SPR-RPC-FKS	ALL 40,50,10
パワードリフト（Cコース）	6'50"66	RPC-FUN	6面クリア ALL,1位
パワードリフト（Dコース）	6'42"28	SPR-RPC-FKS	ノーマル設定 以下同
パワードリフト（Eコース）	6'53"09	SPR-RPC-FKS	Dコースはあと1.5秒

星ヶ丘キャロットハウス　愛知
愛知県名古屋市千種区井上町72　☎052-782-2510

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン（テクニカル）	2'24"217	HCM-HAVD-IML㊙-てった	1位 ノーマル設定
★ウイニングラン（イージー）	2'01"867	あたまくん	同上
フェリオス（ハード）	883,150	竹内新吾・通称たけやん	ALL,ベリーハード設定
フェリオス（イージー）	804,540	BOX-STONE（TITTA）	ALL ノーマル設定
テトリス	230,653	洋朝定食 & からあげ弁当	ライン＝272 レベル＝62
イメージファイト	1,303,900	GP-(桜幼稚園邪道組 KAI)	2-7 ノーマル設定
ロボコップ	4,549,000	HCM-SSH-MOLE	ALL,締切パワー使用
メタルホーク（新VER）	13,136	いまだにパワドリ逆走男-鉄太	見指せ6分台（出るか?）
大魔界村	全2周クリア	青酸カリ1号 てまくん,たけやん	NHM-TEK,1コイン
スプラッターハウス	642,300	ya-bow	ALL 10万×3

プレイプラザ・ハスラー　愛知
愛知県小牧市弥生町158-5　☎0568-73-5698

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス（ノーマル）	121,936	MAKOTO・谷川	ライン＝155 レベル＝37
モンスターレアー（1P）	575,030	TOMIO・中嶋	10面クリア ノーマル
グラディウスII（旧VER）	4,956,700	SHIGEHIRO・矢嶋	8-4 ノーマル
ロボコップ	731,700	TATSUYA・伊藤	ALL ノーマル
イメージファイト	459,500	EIJI・小川	7面クリア ノーマル
未来忍者	371,570	TATSUYA・伊藤	11面クリア ノーマル
スプラッターハウス	353,200	HIDETOYO・松山	ALL ノーマル
大魔界村	0	高得点が出ないので書かないらしい。	
サンダークロス	0	〃	
スカイソルジャー	0	〃	

ゲームランドウイング　静岡
静岡県島田市御仮屋町8788-1　☎05473-6-1991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン（イージー）	2'07"983	PRO	GP,1位 ノーマル
ウイニングラン（テクニカル）	2'29"225	FAF	ノーマル
フェリオス（イージー）	580,280	FZ	ALL ノーマル
ハードパンチャー	11,895,600	更科絢やまし	ALL ノーマル
飛鳥&飛鳥	501,300	チャゲ & アスカ	ALL ノーマル
アトミックロボキッド	1,195,600	PAPER-REX	ALL ノーマル
ゲイングランド（1P）	6,980,356	FZ	4-8 ノーマル
ゲイングランド（2P）	58,596,655	FZ & 死亡確認 RAY	ALL ノーマル
ロボコップ	2,121,000	PAPERREX	ALL ノーマル
テトリス（ライン部門）	115	またまたのまたお君	76,379 L＝27

ゲームプラザイエローハット　愛知
愛知県名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-452-5602

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン（イージー）	2'02"697	HCM-IML-てった	1位 ノーマル設定
ウイニングラン（テクニカル）	2'24"289	LGI.（ゲーマー専門学校留年男!）	1位 ノーマル設定
★パワードリフト（Aコース）	6'49"11	GMC-鬼のPⓣ	ALL,1位 ノーマル設定
パワードリフト（Bコース）	6'44"18	GMC-Pⓣ	ALL,1位 ノーマル設定
★パワードリフト（Cコース）	6'46"69	HAVD-IML㊙-HCM-てった	ALL,1位 ノーマル設定
★パワードリフト（Eコース）	6'49"73	ナース井手（Mⓣ）	ALL,1位 ノーマル設定
フェリオス（イージー）	814,690	PETTON	3機設定 ノーマル設定
フェリオス（ハード）	1,002,740	FPG-SHO	3機設定 ノーマル設定
イメージファイト	1,324,800	ECM-ZENJI	3機設定 ノーマル設定
テトリス（ノーマル）	320,269	HCM-IML-てった	ライン＝370 レベル＝84

プレイシティキャロット四日市店　三重
三重県四日市市西浦2-4-5　☎0593-54-2266

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェリオス（ハード）	854,110	FPG-SHO もとしにタッチ	ALL,残0 ハート×2
フェリオス（イージー）	710,260	FPG-わぎゃんらんど下さい	ALL,1ミス ハート×2
ウイニングラン（イージー）	2'06"805	ミッドナイトランディングのお姉さん	ノーマル ファン
ウイニングラン（テニカル）	2'33"599	地震製造人間DEW	ノーマル
モンスターレアー（1P）	914,590	YPT-BOZ 補導員は友達	ALL,残1
ロボコップ	6,447,000	手がざらざらで顔がタコの中学1年生	ALL ノーマル
テトリス（イージー）	644,195	SUPER-ED-TOY	レベル＝99 ライン＝915
イメージファイト（ノーマル）	1,140,700	YPT-マメミムMORYちゃん大好き	2-7
TATSUJIN（ノーマル）	10,000,000＋α	YPT-RAY-Hi＝指令官	7-4,残15
テンカウント	208	テンカウント評論家 KOH	K26S7J1 正攻法だよ!

ゲームコーナーアップル　静岡
静岡県静岡市東千代田1-7-8　☎0542-61-9109

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダークロス（旧VER）	4,758,500	時野彼方	4-7
大魔界村	341,800	Aut	1コイン ALL
ロボコップ	746,000	Aut	1コイン ALL
アウトラン	4'33"98	参考記録太 Ⓡ	デュアルウェイ
TATSUJIN	4,178,300	西哲也	
イメージファイト	725,100	やる気がない Ⓡ	1コイン 2-3,11面
スクランブルスピリッツ	3,381,040	ファンタジーゾーンがやりたいよ	8面
チェイスH．Q．	26,372,670	太田	1コイン
ヘビーユニット	3,294,400	川崎 Ⓡ	5周目,3-2 1コイン
テトリス	165,345	AUT	レベル＝44 ライン＝198

天野スポーツゲームコーナー　愛知
愛知県西尾市高砂町41　☎0563-56-2670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェリオス（イージー）	596,460	XYZ	1コイン 全面クリア
オーダイン	734,200	WTMⓣ	クリスタル数
大魔界村	441,300	YNM-みっきー	ZAP-0 全面クリア
テトリス	78,169	MYN	レベル＝27 ライン＝113
サイバリオン（基礎編）	4,578,200	XYZ	クリア
上海	558	いっちー	4面
ロストワールド	8,057,000	YNM-EXI	
スプラッターハウス	57,000	ZZG-PLE	1コイン 4面
未来忍者	97,280	ZZG-PLE	1コイン 4面
オペレーションサンダーボルト	2,714,260	WTM-ⓣ	全面クリア

ゲームセンターニュースター　三重
三重県津市江戸橋1-130-7　☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェリオス（イージー）	633,860	FPG-わぎゃんらんど⑧	ALLハート×3,2ミス
フェリオス（ハード）	753,410	長瀬の使者	ALL ハート×3
ロボコップ（ノーマル）	7,760,50	長瀬の使者	1コイン ALL
アトミックロボキット（ノーマル）	全面クリア	長瀬の使者,Zちなみ,ABC,ARES	1コイン 4名クリア
テトリス（イージー）	416,493	A, KOBA	ライン＝568 レベル＝99
テトリス（ノーマル）	159,143	A,KOBA	ライン＝211 レベル＝50
イメージファイト	812,500	長瀬の使者	2-5,ボス
大魔界村	2周ALL	へんなやつ,Zちなみ NTT㊙	1コイン,3名クリア
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	4,328,100	超マックス	6-5
マッドギア	1,401,889	FPG-㊙JIN	7面,ポルシェタイプ

プレイシティキャロット豊橋店　愛知
愛知県豊橋市駅前大通り1-12　☎0532-55-8611

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェリオス（イージー）	441,030	VRC-M・H	ノーマル設定 クリア
ウイニングラン（イージー）	2'10"142	H・Tⓘ	ノーマル設定
イメージファイト	1,157,400	UUUⓣ	ノーマル設定 2-8,発狂!
大魔界村	485,300	VRC-MSS	ノーマル設定 Z＝0,ALL
ロボコップ	5,880,000	VRC-ZIE	ノーマル設定 クリア
パワードリフト（Aコース）	6'51"23	UUUⓣ	4位ST ALL
パワードリフト（Eコース）	6'55"21	MADⓣ	4位ST ALL
テトリス（ノーマル）	124,554	KAT-K	ライン＝178 レベル＝41
未来忍者	814,080	KFK	イージー設定 ALL
フェリオス（ハード）	738,440	VRC-フィー（FEE）	ノーマル設定 クリア

ドンキーハウス　愛知
愛知県半田市天王町1-50-1　☎0569-22-8484

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロボコップ	757,000	MAD BOY	ALL
鉄流禍	1,265	ガリクソン上野	2-2
クレイジークライマー2	307,850	W・L・S	4
イメージファイト	712,700	MAD BOY	12面
ハードパンチャー	11,953,350	SPLATTER YMS	クリア
ギャラクシーフォースII	1,835,000	マークII 20000 グランデ	4
スプラッターハウス	395,100	ベッベッベッソーランアレマ	クリア
サンダークロス	10,000,000＋α	YMS	8-6にて達成 残機32機
ロストワールド	8,410,000	横井,帰ってこいよ	ALL
究極タイガー	1,644,630	ソアラ2000GT TWINTURBO	エリア150

ジョイランドタイトー草津　滋賀
滋賀県草津市大路1-7-12　☎0775-62-0428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
イメージファイト（ノーマル）	1,169,800	静香御前（SKF-K）	2周目4面
飛鳥&飛鳥（旧VER）	609,700	TRM-天道あかね	ノーミス ALL
テトリス（ノーマル）	88,819	TRM-天道あかね	ライン＝134 レベル＝32
オペレーションサンダーボルト	2,720,680	DioCU	ALL
大魔界村（ノーマル）	519,700	TRM-ALC 佑幻	ZAP13回 ALL,残3
ロボコップ（ノーマル）	772,800	TRM-LXV	ALL
トップランディング（ノーマル）	730	TRM-LXV	ALL
パワードリフト（Bコース）	6'52"30	きりしま聡 ABJ	ノーマル ALL,1位
パワードリフト（Cコース）	6'52"61	WW? ㊙-⑤	ノーマル ALL,1位
パワードリフト（Eコース）	6'57"35	WW? 130円	ノーマル ALL,1位

当店をよろしくお願いします。来店してくださるかたは，どなたでも大歓迎。

★ちまきや別館ワンダーランド（山口）

●ずいぶん前の話ですが，シティボンバーの3面のBGMはノコギリがついているか，いないかで変わります。遅くなってすみません。（SET）

★ゲームコーナーラッキー21（山口）

●キャラ本発行のメドがやっとたちました。コピー34P，1冊300円です。ほしいかたはラッキーまでお手紙をください。

by 4月から大阪行きのHIR-Zèn

★ゲームキャロット住吉（長崎）

●見学するかたは，お金を入れない側，2P側に座るようにご協力をお願いします。

ゲームセンターアスター膳所店　滋賀
滋賀県大津市馬場町1-13-9　☎0775-25-1120

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス（ノーマル）	167,436	Sgt, Pepper	ライン＝271 レベル＝65
イメージファイト	1,157,400	Sgt, Pepper	15面 2-7
ダイナマイトダックス	766,330	ブリバリの NAM	4面
ロボコップ	742,900	ULT-みっちい!	ALL タイム25:34
ゲイングランド（1P）	1,264,219	ブリバリの NAM	2-7
パワードリフト（Aコース・ノーマル）	6'54"31	SPREAM-SHOT 全国ツアー	ALL,1位
パワードリフト（Bコース・ノーマル）	6'56"53	Extreme-KIT	ALL,1位
パワードリフト（Cコース・ノーマル）	6'52"69	Extreme-KIT	ALL,1位
パワードリフト（Dコース・ノーマル）	6'56"48	ISP-IMO	ALL,1位
パワードリフト（Eコース・ノーマル）	6'56"54	Extreme-FG	ALL,1位

モンテカルロ山科店　京都
京都府京都市山科区竹鼻竹ノ街道町39-2　☎075-594-5587

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス（1P）	ライン=401 レベル=91	HIR	322,351点
テトリス（1P）	322,351	HIR	ライン=401 レベル=91
ダイナマイトダックス（1P）	1,640,050	LAP-K・I	1コイン ALL
アーム・ド・エフ	1,580,400	AHO	ALL 残4
スプラッターハウス	333,100	ゆうちゃん♥	ALL
TATSUJIN	4,588,530	麻雀菱倉	エリア691
イメージファイト	998,900	Sgt・Pepper	15面
上海（1P）	1,140牌	静香	8面
飛翔鮫	5,555,840	SRI-直46	エリア971
ダッシュ野郎	191,610	ゆうちゃん♥	ALL

ゲームインウェスタン　兵庫
兵庫県尼崎市宮内町1-19-2　☎06-413-9090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハードパンチャー	11,976,300	MAT-H,T	ALLクリア ノーマル設定
イメージファイト	1,180,200	MAT-Light Load	13面前半 ノーマル設定
R・タイプ	1,613,700	MAT-SRI	全2周クリア ノーマル設定
ヘビーユニット	1,910,900	MAT-Larda	3-2-2 ノーマル設定
スカイソルジャー	4,320,590	MAT-K,N	ALLクリア ノーマル設定
グラディウスII	1,102,200	ヒロシ	4-F,3-1 ノーマル設定
スプラッターハウス	325,000	ANN	ALLクリア ノーマル設定
チェイスH．Q．	11,319,680	WHI	ALLクリア ノーマル設定
最後の忍道	1,240,900	MAT-Larda	6面後半 ノーマル設定
TATSUJIN	4,858,310	DAIBU!	エリア717 ノーマル設定

プレイシティキャロット福山店　広島
広島県福山市舟町1-22　☎0849-24-2218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス（ノーマル）	68,001	ひろりん	ライン=100 レベル=24
大魔界村（3人設定）	751,600	RAVI-MAS	全2周クリア ZOP×12
ロボコップ	421,600	EHC-KIAIC han	7面 ノーマル設定
未来忍者	402,820	RBY	ノーマル設定
フェリオス（イージー）	443,110	Tri-ASO	ALL
究極タイガー	10,000,000＋α	矢萩	5-8 ノーマル設定
脱獄（1P）	59,000	ELF	ノーマル設定

セガニュー光ゲームセンター　大阪
大阪府大阪市中央区心斎橋筋2-7-4　☎06-213-1262

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス	ライン=187 レベル=42	NAME F,D,G	ノーマル 132,184pts
オペレーションサンダーボルト	1,620,900	HRC	1プレイ
ゲイングランド	23,562,556	EXTREME-LIZA RD	エリア4-7 1プレイ
TATSUJIN	1,024,640	石垣一樹	
チェイスH．Q．	11,244,750	CAN'-RIMI	1コイン ALLクリア
アトミックロボキッド	543,200	ASH	
ホットチェイス	281,300	MARTIE,THE-N EXT-ONE	
大魔界村	396,900	福岡圭輔	1コインALL ZAPなし
ロボコップ	725,000	誰だっつーの	1コイン ALLクリア
ダイナマイトダックス	500,700	名前くらい,いわんかい。	

ダイエーレジャーランド八木店　奈良
奈良県橿原市新賀町大字西大垣内251　☎07442-3-1212

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アトミックロボキッド（ノーマル）	689,500	NOG-YAM NOG 独立宣言	ALL,永パあんのか!
パワードリフト（Bコース・ノーマル）	6'54"64	GANT-TNT	EX1位
パワードリフト（Dコース・ノーマル）	6'50"23	EXTREME-エミリー人形NMC	EX1位
パワードリフト（Cコース・ノーマル）	7'03"90	NAT-独禁法㋩ やーとやぢん	EX3位 神経性胃炎
パワードリフト（Eコース・ノーマル）	7'00"76	敵はNMCのNA-クソゲー教授㋳	EX1位 コケまくり
ハードパンチャー（1P・ノーマル）	11,888,700	GANT-TNT	ALL 50,30,20
大魔界村（ノーマル）	ALL	TZK・もう1人の MAG・ZX-4㋡	結局7人だけ 少ないねぇ〜
グラディウスII（新・3段目・FF）	2,845,900	RX-BOSTON （MFT）	4-5 （閉店）
フェリオス（ノーマル・E）	2/7 入荷です	これはおもろい（㋳&K氏談）	はまるぞはまるぞはまるぞ
サンダークロス（1P・旧・ノーマル）	100,000＋α	数億人（ウソ）の皆さま㊙パワー炸裂	ラスタンIIを見たあ〜い♡

カントリーボーイ　広島
広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37　☎082-872-1605

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロボコップ	766,900	さつまいも	1コイン,ALL,ノーマル
大魔界村	1,021,800	㋐AIA さよなら涙の男	ALL ノーマル
イメージファイト	863,700	㋐AIA （本当にへんな奴）	2周目4面
オーダイン（1P）	705,500	㋐NOY	ALL ノーマル
オーダイン（2P・クリスタル）	1,105,000	㋐AIA ㋐NOY	ALL ノーマル
TATSUJIN	17,726,000	YSH,せきもと	12周目3面 ノーマル
TATSUJIN	10,000,000＋α	㋐ZAC	ALL ベリーハード
チェイスH．Q．	11,360,860	㋐CAB ニューフェイス沖村	ALL ノーマル
R・タイプ	1,237,200	㋐AIA 受験の為さよならだ	ALL ノーマル
ヘビーユニット	894,200	（女）あんぱん	1コイン ALL5機

プレイシティキャロット関大前店　大阪
大阪府吹田市千里山東1-7-20　☎06-380-8087

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェリオス（イージー）	481,840	AMEC-T,N	ALL ノーミス
フェリオス（ハード）	662,970	AMEC-8A-x!	ALL ノーマル設定
ロボコップ	3,364,200	INGS-KJG-M,M㊣	ALL ノーマル設定
テトリス（ノーマル）	308,494	RX-BOSTON （MFT）	ライン=413 レベル=99
ウイニングラン（イージー）	2'10"156	AMEC-8A-x!	1位 ノーマル設定
ウイニングラン（テクニカル）	2'29"249	AMEC-8A-x!	1位 ノーマル
メタルホーク	10,554	関西大学助教授 A,Sキブス	ALL ノーマル設定
イメージファイト	733,400	AMEC-幸わせ?	2-4 ノーマル設定
大魔界村	187,000	SAMT-KNI	ALL ノーマル設定

プレイシティキャロット島大前店　島根
島根県松江市西川津町1147-15　☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メタルホーク	11,885	KEI	1コイン,ALL,ノーマル
大魔界村（ノーマル）	380,500	APEX-MAK	全2周クリア ZAPなし
テトリス（イージー）	406,102	APEX-MAK	レベル99＋α ライン=597
ハードパンチャー（ノーマル）	1,214,350	ABE	6人目
オペレーションサンダーボルト（2P）	3,210,940	大学生だ H,I	全面クリア
イメージファイト	777,300	APEX-POT	2周目4面
フェリオス（イージー）	472,890	APEX-KILL	1コイン ALL
フェリオス（ハード）	430,490	APEX-K,E	1コイン 7面ボス
ウイニングラン（イージー）	2'12"365	APEX-K,E	ゴールイン 2位
ウイニングラン（テクニカル）	2'38"666	APEX-K,E	ゴールイン 9位

ゲームセンターチェックイン　広島
広島県福山市霞町2-4-7　☎0849-32-1415

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス	63,109	こうさく	ライン=70
大魔界村	819,700	Tri-SAK	ALL
ヘビーユニット	2,011,900	飲ドン	3-3-2
スプラッターハウス	635,900	Tri-TKS	ALL
未来忍者	386,500	RBY	
ロボコップ	360,800	飲どこ	6面のボス
飛鳥&飛鳥	574,100	Tri-SAK	ALL
ウイニングラン	2'07"514	おどりマン	イージー ALLTOP
フェリオス（イージー）	778,250	Tri-ASO	ALL
フェリオス（ハード）	752,500	Tri-ASO	ALL

ヤングプラザジャンボ　大阪
大阪府寝屋川市八坂町16-20　☎0720-27-6102

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス（ノーマル）	275,476	RX-BOSTON	ライン=265 レベル=−61
ロボコップ（ノーマル）	4,620,300	INGS-KJG-M・M	ALLクリア Aボーナス
ロボキッド	1,151,100	INGS-植物人間	ALLクリア ノーマル設定
オペレーションサンダーボルト（1P）	2,603,130	ELF	ALLクリア ノーマル設定
ハードパンチャー	11,844,750	AMEC-F・F・F	ALLクリア ノーマル設定
TATSUJIN	10,000,000	INGS-T・H INGS-BOM	エリア999 ノーマル設定
ウイニングラン（イージー）	2'09"914	IPL-たこじ	ノーマル設定
大魔界村	468,200	INGS-KJG-M・M	2周クリア ザップナシ
パワードリフト（通信タイプ・4人）	7'12"28	DLF-WGS-STR	1人プレイ 10,020,810点
サイバリオン（実戦編）	18,321,650	INGS-KJG-M・M	ノーミス×4 残×3

プレイシティキャロット表町店　岡山
岡山県岡山市表町2-2-6-47　☎0862-23-4750

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト（Cコース・ノーマル）	6'47"02	BLP-息切れ ESU （46なんて）	あとは経済力? あと1,3
★パワードリフト（Dコース）	6'42"09	CAN'-VEL	ALL,1位
パワードリフト（Eコース）	6'52"11	BLP-㋩ あきんどの兄	なぞの一般客兄?
ウイニングラン（テクニカル）	2'24"575	CAN'-MVX-R	ノーマル 1位クリア
オペレーションサンダーボルト（1P）	2,646,630	HCS-,,A （BLP）	ALL 55.6%
オペレーションサンダーボルト（2P）	4,723,830	HCS-,,A CAN'-WUG	ALL トータル
フェリオス（イージー）	818,290	BLP-HCS-MPL （一般客）	ALL,残×0 ライフ×2
フェリオス（ハード）	1,011,540	BLP-HCS-MPL （あと30万）	ALL,残×0 ライフ×1
ハードパンチャー	11,783,800	PSG-ラッキーマリ	ALLクリア ノーマル設定
ロボコップ	4,075,200	PSG-ラッキーマリ	ALLクリア ノーマル設定

西条プラザゲームコーナー　広島
広島県東広島市西条西本町1313　☎0824-23-4130

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス（ノーマル）	67,574	VIP-S,T	ライン=110
サイバリオン（実戦編・ノーマル）	17,182,230	TAK	ノーミス×3
オペレーションサンダーボルト（1P）	533,500	HARRIER	8面 ノーマル
ロボコップ	737,900	VIP-RIP	ALL ノーマル
イメージファイト	961,900	VIP-RX.	2-4 ノーマル
★飛鳥&飛鳥	702,300	VIP-Roi	ALL ノーマル
モンスターレアー	627,620	VIP-S,T	12面 ノーマル
チェイスH．Q．	11,157,950	Y,O	ALL ノーマル
☆ヘビーユニット	10,000,000＋α	VIP-Roi	ALL,13周 ノーミス
カベール	3,408,960	VIP-Roi	ALL ノーマル

ハイテクセガ三宮カーニバル　兵庫
兵庫県神戸市中央区北長狭通1-2-7　☎078-331-0656

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リードアングル	277,280	TDF HK-1	ALLクリア ノーマル設定
ロボコップ	771,300	RCK-FG	クリア ノーマル設定
チェスH．Q．	11,868,410	V-MAX-FRX	クリア ノーマル設定
ダイナマイトダックス（1P）	1,008,470	マウントだいせん㊣会長	5面 ノーマル設定
ゲイングランド（1P）	30,378,085	EXTREME 一蜥蜴人	クリア 200秒設定
テトリス（ノーマル）	245,252	RZ!	ライン=289 レベル=67
ハードパンチャー（ノーマル）	11,806,400	INGS-ZZZ	クリア,何で抜いてれん
タフターフ（2P）	133,150	Extreme-AZK-キムチ&中龍	3面 ノーマル設定
パワードリフト（Bコース・ノーマル）	6'45"62	SPREAM-そる	6面クリア
パワードリフト（Eコース，ノーマル）	6'50"83	SPREAM-HAVD-SOL㊧	6面クリア

TVプレイハウスミッキーハウス　岡山
岡山県岡山市国富4-26-1　☎0862-72-6734

タイトル	スコア	スコアラー	備考
イメージファイト	533,900	つるみ	ノーマル 9面
ロボコップ	742,800	時信	ALLノーマル,23:58
大魔界村	261,400	高岡	ノーマル 2周クリア
ハードパンチャー	1,401,400	すがた	ノーマル 7人目
TATSUJIN	3,245,130	森隆一	ノーマル エリア424
スプラッターハウス	383,700	D・島田	ノーマル ALL
ハードパンチャー	1,401,400	須方	ノーマル 2周,4-1
モンスターレアー	323,760	細川	ノーマル 7面
迷宮島	2,743,700	森隆一	ALL
ホットチェイス	279,350	時信	ALL 304KM

ちまきや別館ワンダーランド　山口
山口県山口市中市町3-3　☎0839-22-0088

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン（イージー）	2'3"977	TUC-てっちゃん	2分3秒977
ウイニングラン（テクニカル）	2'28"675	J! 改め JPS	ゴール!! 1位
フェリオス（イージー）	364,100	TUC-OMA	ALL 下もALL
ロストワールド（新VER・1P・ノーマル）	8,027,700	ELT-TUC-DDD ちゅん先生使用?	更に稼ぐ! ナパーム
テトリス（ノーマル）	72,466	TUC-KKK	ライン106
ロボコップ（ノーマル）	だれでも出来る全面クリア	TUC-OMA	ALL 1コイン
ハードパンチャー（ノーマル）	11,979,950	TUC-きんちゃん 負けん!負けんうそ	127は信じられん,ALL
フェリオス（ハード）	申請なし	入荷3日しかたってないのでスコアが	出ーんっ!
スーパーハングオン（ビギナー）	2'44"47	マス埋め男 S!	ライドオン
モンスターレアー	だれも申請しない攻撃!!	ちまきやは1652のダメージをくらい	死亡中です やるもんねへ

ハイテクセガ神戸店　兵庫
兵庫県神戸市中央区元町通1-11-19　☎078-391-5712

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト（Aコース，ノーマル）	6'59"02	Extreme-㋕＋㋚	6面クリア 5,669,310
パワードリフト（Cコース，ノーマル）	6'53"23	AGAS-Rimi （CAN'）	6面クリア 5,690,319
ダイナマイトダックス（1P）	763,800	Extreme-だいせん	4面
ゲイングランド（1P）	29,819,435	Extreme-Lizard	ALL ノーマル設定
ゲイングランド（2P）	58,964,655	Ex-Lizard FEMC-KRN	ALL ノーマル設定
テトリス（ノーマル）	318,537	RZ!	ライン=404 レベル=94
イメージファイト	964,100	SFL-ZTA	12面 ノーマル設定
モンスターレア（1P）	766,770	Extreme-㋡	13面 ノーマル
ロボコップ	788,200	PON	ALL
航空騎兵物語	341,400	なめこクラブ! がんばれよすぎ	6面

ゲームセンターニューチャンピオン　岡山
岡山県倉敷市阿知2-5-31　☎0864-21-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン（イージー）	2'03"900	BLP-㋩CRX	ノーマル設定 ゴール1位
ウイニングラン（テクニカル）	2'27"895	BBC（一般客）	〃 ゴール1位
パワードリフト（Bコース）	6'44"08	BLP-㋩AKD/ NOM 君元気?	ノーマル設定 EXクリア
パワードリフト（Dコース）	6'42"46	CAN'-VEL	同上．19が出たそうだ。
ロボコップ	804,200	神魅羅-Nis	ALL ボーナス×0
オペレーションサンダーボルト（1P）	2,711,830	神魅羅-Nis	ノーマル設定 ALL
アトミックロボキッド	10,000,000＋α	BLP-㋩原田	ALL 永パ使用
テトリス（ノーマル設定）	196,923	BLP-㋩CRX	235ライン
フェリオス（イージー）	460,000	BLP-㋩原田	ノーマル設定 ALL,残4
フェリオス（ハード）	859,840	神魅羅-Nis	ノーマル設定 ALL,残0

ウィルトークタイトー山口店　山口
山口県山口市中市町3-16　☎0839-21-2717

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス（イージー）	222,583	ELT-TUC-KKK	ライン302 1P
飛鳥&飛鳥（1P・ノーマル）	614,600	ELT-TUC-SET くそゲー!タイトー	1コイン ALL
ロボコープ（ノーマル）	724,500	TUC-OMA 稼ぎはやらんもーん	ALL
オペレーションサンダーボルト（2P）	2,539,030	MAX & DST ランクはノーマル!	2P共1コイン,ALL
イメージファイト（ノーマル）	1,049,900	ELT-TUC-てっちゃん	2周目 もーやらん
スプラッターハウス（ノーマル）	525,000	ELT-TUC-ZUNちゃん	1コイン ALL
ル・マン24（ノーマル）	タイム=604.8	ELT-TUC-てっちゃん	ゴールイン タイム優先
サンダークロス（1P）	4,190,940	AFC-としお 豆まきサークル	4周目 旧VER
サイバリオン（実戦編）	19,529,570	ELT-TUC-JUN ハイスコアパターン	ALL ノーミス×4
サイバリオン（基礎編）	10,922,350	ELT-TUC-JUN おもろない…うう…	ALL ノーミス×5

ゲームコーナーラッキー21　山口
山口県岩国市川下町3-5-26　☎0827-21-2405

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェリオス（イージー）	578,940	MSO-φ8-YUN	ランクノーマル,クリア
★ダイナマイトダックス（1P・クリア）	2,031,950	MSO-1φ-LIE	真のエンディング
サイバリオン（実戦編・4機）	15,100,590	MSO-φ1-HIR-Zen	4カ月目にしてやっと会長
サイバリオン（基礎編・4機）	9,371,570	MSO-φ1-HIR-Zen	のスコアが載れた.
スプラッターハウス（ノーマル・3人）	1,244,200	MSO-φ5-NEM	クリア,精神力の勝負!
イメージファイト（ノーマル・3機）	1,183,100	MSO-φ8-YUN	2-7,後半
ヘビーユニット（ノーマル・3機）	1,008,550	CHE-FOX	福山からの来訪者!
ロボコップ（ノーマル）	732,400	MSO-φ2-Q.C	クリア
ゲイングランド（1P）	2,267,876	MSO-φ2-Q.C	4-4
ゲイングランド（2P）	合計=5,053,568	J.Y&MSO-φ8-YUN	3-7 3-6

サクセス香椎店　福岡
福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-18　☎092-662-8181

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェリオス（イージー）	414,150	KGC-TOK	ALL
フェリオス（ハード）	691,770	INDICK-APL	ALL
マッドギア	7,098,225	KIM	全2周クリア
イメージファイト	1,082,900	INDICK-APL	
テトリス（イージー）	718,142	Y・384	レベル99 ライン942
ゲイングランド（1P）	30,299,655	G.M.C. ATOMA	クリア
ゲイングランド（2P）	58,627,425	G.M.C.RIZ G.M.C.DRG	クリア
ハードパンチャー	11,839,000	T.K	ALL 70-20-10
ヘビーユニット	1,634,250	KGC-KAZU	3周目1-1
忍者龍剣伝	55,100	INDICK-APL	集計日に入荷4面

プレイシティキャロットパーツボックス　熊本
熊本県熊本市手取本町4-1 大劇会館2F　☎096-326-0725

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン（テクニカル）	2'29"465	私です!?	3位 ノーマル設定
ウイニングラン（イージー）	2'08"802	F.O.E	1位 ノーマル設定
テトリス（ノーマル）	85,894	俺だー!! DON	ライン=124 レベル=23
オペレーションサンダーボルト（1P）	415,050	T.T	8面 ノーマル設定
ロボコップ	523,000	クラレンス	ノーマル設定
脱獄	214,350	こたつ猫 コロ助	ALL ノーマル設定
イメージファイト	739,600	Sniper-GOD	ノーマル設定
サンダークロス	5,620,610	M.S.T	ALL ノーマル設定
スプラッターハウス	1,247,500	慕口洋祐 (PASTEL)	ALL ノーマル設定
フェリオス	449,470	僕	ALL ノーマル設定

プレイシティキャロット常磐店　香川
香川県高松市常磐町1-5-9　☎0878-34-1941

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェリオス（イージー）	703,380	Y.A	1コイン クリア
フェリオス（ハード）	597,320	池チン	1コイン クリア
ロボコップ	3,243,400	PSG-ラッキーマリ	1コイン クリア
テトリス（ノーマル）	164,248	桂 志輝	ライン=203 レベル=47
イメージファイト	943,700	EVC-ねむお!!	1コイン 2-3
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	6,971,000	PSG-RUN	11-4
モンスターレアー	417,550	PSG-DAN	1コイン8面
アフターバーナーII	ヒット=1,507	GPT-NR.	1ミスクリア
脱獄	92,750	PSG-ラッキーマリ	1コイン4面
スプラッターハウス	687,400	PSG-RUN	ALL

ハイテクセガ大牟田　福岡
福岡県大牟田市大正町1-2-10　☎0944-54-9637

タイトル	スコア	スコアラー	備考
タフターフ（2P・ノーマル）	18,265,650	OKAYAN & SHOGO	各1コイン ALL
ゲイングランド（2P・ノーマル）	42,186,675	OKAYAN & SHOGO	1コイン ALL
ゲイングランド（1P）	6,231,328	FEY,TAS/	1コイン 2-10
大魔界村（ノーマル）	370,100	TAG	ZAP無 ALL
脱獄（ノーマル）	305,050	ABC	1コイン ALL
タフターフ（1P・ノーマル）	147,600	FEY,TAS/	4面 1コイン
パワードリフト（5位スタート）	6'56"13	GMC-R,S 来月でお別れ/	EX1
ロボコップ（ノーマル）	767,700	GMC-R,S	1コイン ALL
テトリス（イージー）	304,640	GMC-R,S	ライン410 レベル95
スクランブルスピリッツ	4,853,770	LEM	ノーマル 11面

ゲームプラザ　熊本
熊本県熊本市九品寺5-15-7　☎096-362-0992

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ウイニングラン（テクニカル）	2'23"036	G.M.C.（はげ）MYE	予選・決勝共に1位ALL
ウイニングラン（イージー）	2'02"428	今回は,MIEにゆずるぜ! NOM㋜	同上
フェリオス（ハード・ハート2）	985,840	P.M.C. 赤貧会長 NOR	点数優先 クリアせず
フェリオス（イージー・ハート2）	824,200	P.M.C. 会員募集中 ㊙ MIU	ALLボスで一万五千てん
マッドギア（ノーマル）	6,923,958	Sniper-SIN	2周クリア
★ゲイングランド（1P・ノーマル）	30,791,055	P.M.C. 金かしてくれ!! MIU	ALL あと10万
★ゲイングランド（2P・ノーマル）	61,633,645	P.M.C. MIU㋜ G.M.C. KYO㋜	ALL あと20万
アトミックロボキッド（ノーマル）	10,000,000+α	P.M.C. へんな㋜をかかせるはMIU	残3機ALL かせぎあり
M.I.A（ノーマル）	1,235,760	R.M.T. ALTHEA	3-4
★未来忍者（ノーマル）	2,589,850	ベーマガ君,なぜ集計してくれないの?	ALL かせぎあり

ウィルトークタイトー大街道店　愛媛
愛媛県松山市大街道1-6-4　☎0899-33-6806

タイトル	スコア	スコアラー	備考
オペレーションサンダーボルト（1P）	2,326,490	SURPASSER LEE	全面クリア ノーマル設定
テトリス（スコア部門）	154,318	CNT/	ライン=138 レベル=32
テトリス（ライン部門）	168	CNT/	レベル39
ロボコップ	735,400	PJM	全面クリア ノーマル設定
トップランディング	891	ABE-みるくくっきい	ALL ノーマル
サイバータンク（2P）	2,189,920	SURPASSER LEEII&YOU	
TATSUJIN	10,000,000	SURPASSER LEE	7-5,エリア999+α
ギャラクシーフォースII	3,957,280	SURPASSER LEE	ALL イージー
最後の忍道	487,900	SURPASSER LEE	5人設定 3回目プレイ
パワードリフト（Cコース）	7'15"97	CNT/	6面クリア 4回事故った

ゲームキャロット住吉　長崎
長崎県長崎市千歳町11-6　☎0958-47-3352

タイトル	スコア	スコアラー	備考
オペレーションサンダーボルト	319,400	吉竹 隆志	6面
ハードパンチャー	1,395,400	清家弥一郎	大型29吋 7人面
テトリス	41,710	林田 直樹	レベル15 ライン65
ロボコップ	730,000	草野 実	大型29吋 クリア
オペレーションサンダーボルト	201,250	草野 誠	4面
チェイスH.Q.	4,896,630	荒木 智夫	5台目 4までクリア
TATSUJIN	719,330	清家弥一郎	大型29吋 131面
ソンソン	104,780	小野 義貴	
スプラッターハウス	213,000	畑島 信	全面クリア
ストリートファイター	648,100	中島 稔	大型26吋 クリア,人気

分大キャロットハウス　大分
大分県大分市旦ノ原ササコエ　☎0975-69-9851

タイトル	スコア	スコアラー	備考
未来忍者	1,087,330	PASTEL	ALL イージー
スプラッターハウス	944,400	PASTEL	ハード ALL
オーダイン	クリスタル=701,700	PASCAL	ALL ノーマル
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	221,300	C2	ノーマル
究極タイガー	1,860,850	PASCAL	ハード
上海	674	けんしるの息子 ISHMURA	5面
ドラゴンスピリット（新VER）	996,490	NORI2	ALL ハード
ライフフォース（赤）	1,669,700	PASCAL	3-6
ローリングサンダー（新VER）	295,560	鬼ゃ〜ず NMC	ノーマル
スペースハリアー	29,551,720	PASCAL	ALL

高知プレイハウスイン　高知
高知県高知市播磨屋町1-1-7　☎0888-22-3443

タイトル	スコア	スコアラー	備考
チェイスH.Q.	5,245,910	UDK	5面
テトリス	96,516	大山仁	ノーマル設定 ライン=95
イメージファイト	986,400	長田和也	ノーマル設定 2周目7面
パワードリフト（Aコース）	6'55"92	RYU-龍希	5位スタート 5,681,178
パワードリフト（Bコース）	6'51"27	RYU-龍希	5位スタート 5,699,739
パワードリフト（Cコース）	6'52"64	M.P.S.-錦'N	5位スタート 5,693,876
パワードリフト（Dコース）	6'46"76	UDK	5位スタート 5,715,829
パワードリフト（Eコース）	6'56"64	RYU-龍希	5位スタート 5,678,407
上海	944	明文堂のあんちゃん	7面

ゲームスポット大橋　長崎
長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル　☎0958-45-9619

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コブラコマンド	219,100	増田孝幸	2-3
サンダークロス（1P）	1,744,140	松尾義樹	2周目4面
ロボコップ	357,100	川崎 "QCU" 広継	6面
脱獄（1P）	198,600	井手亮太	全面クリア イージー
ラビリンスランナー	552,240	XYZ=森川 恋人募集中です。	全面クリア 春を待つ!!
テンカウント	ポイント=91	岩永正臣	ミドル級
ラストデュエル（1P）	217,950	SBN-高尾くん（札幌）	5面 イージー
フェイスオフ（5人モード）	トータル=12	山村拓真	全勝 フランス
未来忍者	176,030	桂 "年賀状" 寛くんどうもありがとう	7面
スカイソルジャー（1P）	2,345,000	中村 "社長" 進	フランス るんるん

神宮前キャロットハウス　宮崎
宮崎県宮崎市神宮2-1-30 プラザビル　☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェリオス（イージー）	697,070	ELT-MGF-ZIN	全面クリア ノーマル設定
フェリオス（ハード）	411,860	ELT-MGF-TAYO	7面 ノーマル設定
鮮流禍	1,711	ELT-MGF-渕野	2周目1面 ノーマル設定
ロボコップ	753,700	ELT-MGF-ZIN	全面クリア ノーマル設定
イメージファイト	1,181,100	ELT-MGF-NYA	2周目7面 ノーマル設定
オペレーションサンダーボルト（1P）	613,950	ELT-MGF-NYA	1人用,8面 ノーマル設定
オペレーションサンダーボルト（2P）	4,754,730	MGF-NYA TLS-孔雀大山	2人用クリア 共に1コイン
☆ヘビーユニット	10,000,000+α	KOB 山下	14周目4-1 ノーマル設定
テトリス（ノーマル）	131,624	KOB 山下	ライン138 レベル42
大魔界村	全2周クリア	MGF-EVE NAKAZONO	共に1コイン ノーマル設定

ゲームインプラザオリンピアン　福岡
福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7　☎093-521-2040

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス（ノーマル）	552,613	NYANKORO・T	ライン503 10倍ボーナス無
テトリス（ノーマル）	447,817	桑原 "NSR" 秀明	ライン485
ロボコップ（ノーマル）	2,356,500	RVS-R・Y	ALL タイム27:20
イメージファイト（ノーマル）	1,303,800	GMC. DURAN	2周目の7面
大魔界村（ノーマル）	681,900	GMC. DURAN	1コイン 全2周クリア
サンダークロス（1P）	5,738,520	BUI.	4-2 ハード
スプラッターハウス（ノーマル）	221,000	綾	ALL
モンスターレアー（1P・ノーマル）	716,340	BUI.	ALL
オーダイン（1P・ノーマル）	1,282,070	Mr.源平討魔伝	ALL
メタルホーク（ノーマル）	1,398	GMC管理人さん?	ALL

ゲームランド花丘　長崎
長崎県長崎市花丘町14-8 城門ビル1F　☎0958-45-9511

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス（1P・イージー）	532,858	ESP!!	ライン696 レベル99+α
大魔界村（ベリーイージー）	266,300	邪神帝ZII-KID	1コイン 全2周クリア
大魔界村（ベリーイージー）	232,100	Y.M	1コイン 全2周クリア
イメージファイト（ノーマル・4機設定）	940,300	邪神帝 M.K	1コイン 2周目5面
ロストワールド（新VER・1P・ノーマル）	7,846,700	先月号サボった㋐君	1コイン ALL
上海（1P・ノーマル）	978	X68K	1コイン 7面
究極タイガー（ノーマル）	7,131,060	うわさの人? ㊢君いいかげんにしろ!	1コイン エリア681
ヘビーバレル（1P・ノーマル）	1,522,500	R.M	1コイン ALL
モンスターレアー（1P・ノーマル）	541,220	ゴルルゴ	1コイン 11面ボス
リングの王者（1P・ノーマル）	3,755,000	Y.S	1コイン ALL

ウィルトークタイトー都城店　宮崎
宮城県都城市中町5街区8号　☎0986-23-2435

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロボコップ	745,400	MEG-LUM	1C,ALL ノーマル
飛鳥&飛鳥（1P）	596,100	NJP-MGF WIN	1C,ALL ノーマル
オペレーションサンダーボルト			
未来忍者	312,810	MEG-C,ELF	1C,ALL ハマリ
イメージファイト	796,300	MEG-KEI	1C 2周目5面
大魔界村（ベリーハード）	全2周クリア	GUY ACT 他数名	1C ALL
クレイジークライマー2	293,150	HIDEYUKI	1C,5面 イージー
スプラッターハウス	全面クリア	NJP-MGF WIN RYO 他	1C,ALL ノーマル
サイバリオン（実戦編）	13,138,850	NJP-MGF WIN	1C,ALL ノーミス×1
フルスロットル（ニトロ3発）	3'47"06	MEG-C,ELF	1C,ALL ノーマル

モンキーハウス本館　福岡
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★メタルホーク（ノーマル）	13,352	G.M.C. えるす	ALL 残=1
マッドギア（ノーマル）	8,629,418	G.M.C. N.K	全2周クリア
ゲイングランド（1P・ノーマル）	30,576,805	G.M.C. なっぱ (CROSS)	ALL
ゲイングランド（2P・ノーマル）	61,574,385	GMC,CROSS JNR	ALL
フェリオス（ノーマル）	768,220	G.M.C. なっぱ (CROSS)	イージー ALL
フェリオス（ノーマル）	802,330	G.M.C. えるす	ハード ALL
イメージファイト（ノーマル）	40日のブランク大きい	G.M.C. 連射機能は邪道	全2周クリア
テトリス（ノーマル）	290,371	CLS-しんすけ	ライン=414 レベル=98
ブラッディウルフ（ノーマル）	230,800	G.M.C. NBA	7面
M.I.A（ノーマル）	4,083,770	G.M.C. NBA	8周目4面 サンプル

プレイシティキャロット佐世保店　長崎
長崎県佐世保市下京町8-2　☎0956-24-0786

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン（イージー）	2'20"751	X.Y.Z	何位か不明/ノーマル設定
フェリオス（イージー）	129,680	ONCHAN	4面 ノーマル設定
テトリス（ノーマル）	66,049	ハイパーB.G	ライン=74 レベル=17
大魔界村	403,200	はぐれメタル㋘	ZAPなし 1UP1回
未来忍者	226,790	ハイパーB.G	7面 ノーマル設定
イメージファイト	1,148,800	HAYASHI-II	2-4 ノーマル設定
スプラッターハウス	288,500	是.是.非.非	ALL ノーマル設定
ホットチェイス	202,200	HIRO	3面 ノーマル設定
フェイスオフ	第4戦 5-0	FIGHTER	日本対アメリカ,コールド
メタルホーク（新VER）	8,098	C.P.M	ALL マーシャル

ヤングパレスゲームセンター　沖縄
沖縄県沖縄市中央1-14-2　☎09893-9-1920

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス（イージーランク）	451,712	美咲太郎	レベル99 ライン458
イメージファイト	357,700	中華派 T.TSHINGH	ノーマル
大魔界村	450,600	伝説になった少年	全2周クリア ノーマル
ダイナマイトダックス	765,650	美咲太郎	ノーマル
ゲイングランド（1P）	29,494,805	しいぴい	ハード
西遊降魔録	500,170	けん	ノーマル
ロスワールド	7,789,800	ケロケロ	全面クリア
コブラコマンド	328,700	Poul Amitie 宮沢りえ	ノーマル
ハードパンチャー	11,874,000	と～る	チャンピオン
スプラッターハウス	245,800	FIN	クリア

マイコンBASICマガジン Super Soft HOT 50!

今月は，各社の新作ソフトラッシュも一段落したのか，先月ほどの大きな順位の入れ替りはなかったようです。先月ぶっちぎりの強さを見せた「信長の野望　戦国群雄伝」が安定した強さをみせ，２か月連続の第１位に輝きました。この「戦国群雄伝」に猛チャージを見せたのが「ゴーファーの野望　エピソードII」。ものすごい追いあげをみせたのですが，あと少しというところで，第２位になってしまいました。さて，来月はどちらのソフトが１位になるのか？はたまた，新作ゲームが１位をかっさらってしまうのか？ますますおもしろくなるHOT50です。

その他目立った順位の変動としては，あの「テトリス」がついにホット10入りしました！最近では，ファミコンやビデオゲーム版もでて，注目度も大!!

システムソフトの「スーパー大戦略」はX68K版もでそろったということで別々に集計してみました。にもかかわらず98版は先月より２ランクアップ!!大戦略シリーズの人気はすごいですね。

もうすっかりおなじみの「ディスクステーション」は第３号がチャートイン！「ラストハルマゲドン」も第９位でがんばっています

順位	先月	タイトル	種類	メーカー	対応機種名	価格(円)
1	1	信長の野望 戦国群雄伝	SLG	光　栄	PC-88SR	9,800 12,300(CD付)
★2	−	ゴーファーの野望 エピソードII	STG	コナミ	MSX	5,800
⬆3	4	水滸伝 天命の誓い	SLG	光　栄	PC-88SR	9,800 12,300(CD付)
4	2	ピラミッド ソーサリアン	RPG	日本ファルコム	PC-98, PC-88SR, X1turbo, PC-88VA	3,800
⬆5	27	テトリス	PZG	ビー・ピー・エス	PC-88SR, PC-98, X1, X68K, FM77AV, FMR50, MSX2	6,800
6	3	スーパー大戦略	SLG	マイクロキャビン	MSX2	8,800
★7	−	ディスクステーション 第3号	その他	コンパイル	MSX2	1,980
★8	−	スーパー大戦略98	SLG	システムソフト	PC-98	8,800
9	7	ラストハルマゲドン	RPG	ブレイングレイ	PC-98, PC-88SR, X1, MSX2 X68K	7,800
⬆10	45	今夜も朝まで POWER FULまあじゃん2	MJG	デービーソフト	PC-88SR, PC-98, X1turbo, MSX2	7,800
⬆11	14	ティル・ナ・ノーグII	RPG	システムソフト	PC-98	9,800
★12	−	太平洋の嵐DX	SLG	G. A. M	PC-98, PC-88VA, X68K	14,800
13	8	ゼビウス ～ファードラウト伝説～	STG	ナムコ	MSX2	6,800

AVG：アドベンチャー　RPG：ロールプレイング　SLG：シミュレーション　STG：シューティング　PZG：パズル　SPG：スポーツ
MJT：麻雀　ACG：アクション　実用：ツールその他

順位	先月	タイトル	種類	メーカー	対応機種	価格(円)
↑14	15	ヴェイグス	ACG	ゲームアーツ	PC-88SR	7,800
15	12	マイト&マジック ブック2	RPG	スタークラフト	PC-98, PC-88SR, X1, X1turbo	9,800
16	5	スナッチャー	AVG	コナミ	Ⓐ PC-88SR, PC-88VA Ⓑ MSX2(SCC付)	Ⓐ 8,800 Ⓑ 9,800
★17	-	スーパー大戦略68K	SLG	システムソフト	X68K	8,800
↑18	29	大海令	SLG	アートディンク	PC-98	9,800
19	6	R-TYPE	STG	アイレム	MSX	7,300
20	11	アドヴァンスト ファンタジアン	RPG	クリスタルソフト	PC-88SR	7,800
↑21	23	戦国ソーサリアン	RPG	日本ファルコム	PC-88SR, PC-98, X1turbo, FM77AV, MSX2	3,800
↑22	-	デスブリンガー	RPG	日本テレネット	PC-98	9,800
↑23	24	マスターオブモンスターズ	SLG	システムソフト	Ⓐ PC-88SR, X1turbo Ⓑ MSX2	Ⓐ 8,000 Ⓑ 6,800
24	22	ソーサリアン	RPG	日本ファルコム	PC-88SR, PC-98, X1turbo, PC-88VA	9,800
↑25	-	ウィザードリィ(ROM版)	RPG	アスキー	MSX2	12,800
↑26	-	コナミゲームコレクションVol.3	STG	コナミ	MSX	4,800
↑27	34	ミッドガルツ	RPG	ウルフチーム	PC-98	9,800
28	16	ウィザードリィ シナリオ#4	RPG	アスキー	PC-98, PC-88, X1, FM-7	12,800
↑28	39	やじうまペナントレース	SPG	ビクター音産	PC-88SR, PC-98	7,800
30	25	FMパナアミューズメントカートリッジ	実用	パナソフトセンター	MSX	7,800
31	9	サイオブレード	AVG	T&Eソフト	PC-88SR, PC-98, X1turbo PC FM77AV, MSX2	8,800
↑32	-	めぞん一刻完結編スペシャル	AVG	マイクロキャビン	X68K	9,800
33	18	信長の野望 全国版	SLG	光 栄	Ⓐ PC-88, PC-98, X1, X1turbo Ⓑ B-16, FM77AV, FMR-50, M500, MSX	Ⓐ 9,800 Ⓑ 8,800
34	-	野球道	SPG	ブラザー工業	PC-88SR	7,500
↑35	-	ぎゅわんぶらあ自己中心派2	MJG	ゲームアーツ	PC-88, 98	7,800
↑36	20	三国志	SLG	光 栄	Ⓐ PC-88, PC-98, X1, MZ-2500, X68K, B-16, FM-7, MSX2 Ⓑ MSX	Ⓐ 14,800 Ⓑ 12,800
↑36	-	AI囲碁	SLG	アルファシステム	PC-98	12,800
38	19	R-TYPE	STG	NEC	PC-88VA	7,800
39	17	ぎゅわんぶらあ自己中心派	MJG	ゲームアーツ	MSX, MSX2	6,800
40	28	F1スピリット3Dスペシャル	SPG	コナミ	MSX2+	6,800
40	20	イースII	RPG	日本ファルコム	PC-88SR, PC-98, X1turbo FM77AV, MSX2	7,800
↑42	50	オールドヴィレッジストーリー	AVG	エニックス	PC-88SR, PC-98	8,200
↑43	-	コナミゲームコレクションVol.4	ACG	コナミ	MSX	4,800
↑43	-	水龍士II 海神の光琴	RPG	しゃんばら	PC-88	7,800
↑45	48	サンダーフォースII	STG	テクノソフト	X68K	6,800
↑46	-	琥珀色の遺言	AVG	リバーヒルソフト	PC-88SR, PC-98, X68K, MSX2	9,800
↑47	-	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	SLG	光 栄	PC-88, PC-98, X1, X1turbo, MZ-2500, B-16, FM77AV, FM-R50, M-500他	9,800
↑47	-	パロディウス	STG	コナミ	MSX	5,800
↑49	-	ぎゅわんぶらあ自己中心派3	MJG	ゲームアーツ	PC-88	6,800
50	37	ファーストクイーン	RPG	呉ソフトウェア工房	PC-98	8,800
50	31	ボスコニアン	STG	電波新聞社	X68K	6,800

AVG:アドベンチャー　RPG:ロールプレイング　SLG:シミュレーション　STG:シューティング　PZG:パズル　SPG:スポーツ
MJT:麻雀　ACG:アクション　実用:ツールその他

Super Soft HOT 10!

No.1 信長の野望 戦国群雄伝

光　栄



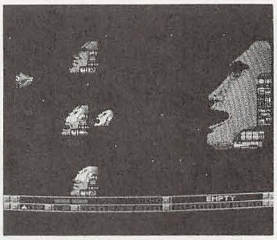
先月，初登場でぶっちぎりの第1位になるという快挙を成し遂げた「戦国群雄伝」。今月も安定した強さを見せ2か月連続の第1位に輝いた。

それもそのはず，前作の「全国版」よりもかなりのパワーアップが成されており，ゲームをすすめるにあたり，よりその武将に対して感情移入できるようなシステムになっている。

来月は，いよいよラストハルマゲドンが作った連続1位記録をぬりかえるのか？

No.2 ゴーファーの野望 エピソードII

コナミ

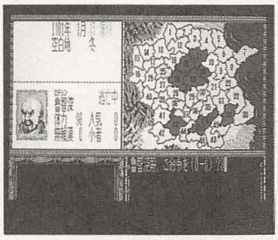


今月，群雄伝にものすごい勢いで追撃していったのがこのソフト。「パロディウス」が発売されてから待つこと10か月，コナミ・MSXシューティング・ファンにとってはたまらない1本となった。

選べる機体，きれいなグラフィック，SCCによるのりのいいミュージックと，「これがMSXのソフトなの？」と思ってしまうくらいのできのよさだ。やはり，コナミさんはやってくれましたネー。

No.3 水滸伝 天命の誓い

光　栄

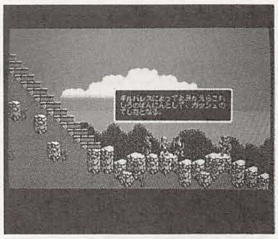


光栄の歴史シミュレーション・ゲームのファン層は幅広い！本来なら，この手のソフトは，高い年令層の人が多いPC−98ユーザーが中心のはずなのだが，低年令のユーザーが多いPC−88で，これだけの人気を得るとは，すごいのひと言である!!

四つにわかれたシナリオ，シナリオに応じて選ぶことができるキャラクターなど壮大な中国の歴史をパソコン上で体験することができるのがうけた要因か。

No.4 ピラミッド ソーサリアン

日本ファルコム

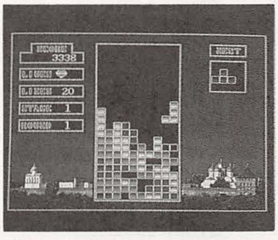


日本ファルコムのRPGは強い!!このソーサリアン・シリーズも，すっかりHOT10の常連になってしまった。

何せ，ソーサリアンのシステム・ディスクがあれば，もともとのソーサリアン，追加シナリオVol.1，戦国ソーサリアン，そしてこのピラミッド ソーサリアンが楽しめるわけだから，ソーサリアン・ユーザーにはうれしいかぎりだ!!さて，つぎはどんなシナリオが待っているのか？

No.5 テトリス

ビー・ピー・エス



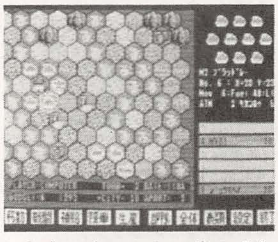
あの「テトリス」がついにHOT10に入ってきた！昨年発売されたこのソフト，今では知らない人がいないというくらいに有名になってしまった。

何せ，ソ連の科学アカデミーで作られたというソフトだけに，単純なゲーム性の中にも奥の深さを感じてしまう。

内容は，上から降りてくるブロックをすき間なく積んで行くだけだが，やってみると知らない間にわれを忘れて熱中してしまうぐらいゲーム性が高い！

No.6 スーパー大戦略

マイクロキャビン



大戦略シリーズの人気は，ものすごい!!このスーパー大戦略MSX2版も発売から2か月以上たっているのに，今だにHOT10内にしっかり入っている。

人気の秘密は，他のスーパー大戦略シリーズと同じマップをMSXで再現したということと，前の「大戦略」にはなかった4国対戦モードがあり，MSXでも他のパソコンと同じようにスーパー大戦略が楽しめるということではないだろうか。

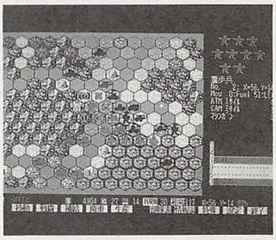
No.7 ディスクステーション #3
コンパイル



ソフト業界に新風を巻きおこした「ディスクステーション」も，今回で第３号を迎えました。偶数月の８日発売という発売日もＭＳＸユーザーに定着してきたのか，初登場第７位チャートイン！

今回の目玉は，何と言ってもファミリースタジアム・ホームラン競争でしょう。何たって，あの「ファミスタ」の打者を使ったホームラン競争ができるわけですから，ＭＳＸ２＋ユーザーは一見の価値有り!!

No.8 スーパー大戦略 98
システムソフト



今月から，「スーパー大戦略」の98版と68K版をわけて集計してみましたが，98オンリーでも，先月より２ランクアップと順位をあげた。

もともと，８ビット・パソコン・ユーザーが大戦略を楽しめるようにと作られたスーパー大戦略。これが16ビット・パソコンに移植されたわけだから，そのスピード，思考ルーチンはすさまじく向上している。その他にも細かい部分で遊びやすくなっているのもうけた要因か？

No.9 ラストハルマゲドン
ブレイングレイ



1月号からはじまったこのコーナーに，ずーっとＨＯＴ10入りしているのは，このソフトただ一つ！根強い人気で，息の長一いソフトだ!!

このソフトの魅力は，練り込まれたシナリオと，気持ち悪いぐらいに凝ったグラフィックにあるのかもしれない。最も新しいＸ68000版を見てもらえば，そのすごさがわかるはずだ！また，このソフトの番外編（？）の「妖怪変紀行」も発売されるということで，こちらのほうも楽しみだ。

No.10 今夜も朝までPOWERFULまあじゃん2
デービーソフト



２月号で，いきなり初登場でＨＯＴ10に入ってきて期待していたら，３月号では，いきなり45位に転落。麻雀ソフトは寿命が短いのかと思わせておいて，今月はまたＨＯＴ10に返り咲き。このソフトはいったいどうなっているのでしょうか？これぞ，スーパーソフトＨＯＴ50の摩訶（まか）不思議!!

四つの麻雀モードを持ち，それぞれに特徴のあるイベントがあるあたり，普通の麻雀ソフトじゃない!!

御協力いただいた販売店

店名	電話	〒	住所
〈北海道〉			
●そうご電器ＹＥＳシステムプラザ	011-214-2850	〒060	札幌市中央区南２条３　ＹＥＳ５Ｆ
●九十九電機㈱札幌店	011-222-5454	〒060	札幌市中央区南２条西３丁目 札信ビルＢ１
●㈱ワールド イン アオヤマ 札幌店	011-251-1777	〒060	札幌市中央区南２西３ リンクエギビル３Ｆ
●ＩＣカプセル	0157-23-8444	〒090	北見市北１条西二丁目 サンプラザ２Ｆ
●メディア旭川	0166-25-9801	〒078-11	旭川市三条通10丁目右10号
●そうご電器ＹＥＳ旭川	0166-26-2251	〒070	旭川市四条七丁目
〈東　北〉			
●電巧堂チェーン弘前代官町店	0172-34-2606	〒036	弘前市代官町３－１
●㈱電巧堂青森本店ＤａＣ	0177-23-2356	〒033	青森市新町２－２－４
●デンコードー光星学院通店	0178-34-3737	〒031	八戸市大字湊町字上田屋敷前21－６
●デンコードー八戸本店ＤａＣ	0178-44-4111	〒031	八戸市長横町17－１
●電巧堂秋北中央店	0186-49-7161	〒017	大館市御成町２－６－１
●ＹＥＳ ＭＩＤＯＲＩＹＡ	0188-32-1951	〒010	秋田市中通２－７－６
●リードコナン盛岡	0196-22-4661	〒020	盛岡市上田４丁目21－26
●デンコードー盛岡本店ＤａＣ	0196-54-2772	〒020	盛岡市中央通二丁目11－１
●ホビーショップメカーノ	0198-22-4183	〒025	花巻市若葉町１－10－12
●デンコードーＤａＣ仙台本店	022-225-5290	〒980	仙台市中央二丁目２－21
●デンコードーＤａＣ仙台東口店	022-291-4744	〒980	仙台市榴岡１－７－10
●㈱ハック	0226-23-9353	〒988	気仙沼市本郷15－７
●庄子デンキ 気仙沼店	0226-24-2626	〒988	気仙沼市赤岩杉の沢77－１
●庄子デンキ酒田バイパス店	0234-24-3434	〒998	酒田市大町19－７
●コンピュータＰＲＯショップ	0236-54-1530	〒994	天童市老野森２－９－７
●ソフトセンターハラトク	0238-23-6228	〒992	米沢市中央一丁目８－23
●テクノランド大竹電気	0242-26-2244	〒965	会津若松市西栄町10－26
●粉又コンピュータ駅前店	0245-21-2011	〒960	福島市栄町７－31
●㈱いわきマイコンショップ	0246-23-0513	〒970	いわき市平字四丁目22－12
〈北信越〉			
●北越テクニカ 新発田店	0254-22-1741	〒957	新発田市緑町２－12－17
●サウンドアイコー	0255-24-4064	〒943	上越市本町５－４－８
●北越テクニカ 東三条店	0256-35-3466	〒955	三条市東三条１－２－３
●ＯＡショップ アクソン	0262-35-2484	〒380	長野市新田町1120
●マイコンショップ イヨ電子	0262-48-2399	〒382	須坂市横町301－１
●マイコンショップパートナー	0262-72-1817	〒387	更埴市屋代2451
●㈱シマコーシステム	0263-26-0071	〒390	松本市鎌田町２－２－４
●パソコンシティ2000	0263-73-6226	〒396	伊那市大字伊那3446－21

店名	電話	〒	住所
●㈱リッチランドＲＡＣ	0267-62-7522	〒385	佐久市大字取出町183
●マイコンランド上田	0268-24-3515	〒386	上田市中央西１－15－28
●パソコンショップマエハラ	0276-25-3410	〒373	太田市本町21－３
●パソコンランド21太田店	0276-45-0721	〒373	群馬県太田市下浜田字広田1087－12
●ＩＣランドキタジマ	0296-28-0050	〒308	下館市女方５
〈関　東〉			
●MICRO COMPUTER ＳＨＩＮＫＯ ㈱コム	03-251-2523	〒101	千代田区神田佐久間町１－８－４　ニュー千代田ビル
●第一家庭電気㈱ パソコンシティ	03-253-4191	〒101	千代田区神田佐久間町１－15－16
●九十九電気㈱ ７号店	03-253-4199	〒101	千代田区外神田１－９－９
●The ＭＩＮＡＭＩ	03-255-3730	〒101	千代田区外神田４－３－３
●㈱富士音響マイコンセンターＲＡＭ	03-255-7846	〒101	千代田区外神田１－15－16　ラジオ会館７Ｆ
●㈱スタンバイ 東京店	03-258-8955	〒101	千代田区外神田１－６－６　松田ビル２Ｆ
●西友ＣＯＭＩＣＡ西荻窪店	03-334-6311	〒167	杉並区西荻窪南３－147
●㈱ＣＳＫ新宿西口店	03-342-1901	〒160	新宿区西新宿１－12－18
●日本マイコン流通センター	03-463-4455	〒150	渋谷区道玄坂２－３－２　大外ビル５Ｆ
●ソフト クリエイト 渋谷店	03-486-6541	〒150	渋谷区渋谷１－12－７
●Ｊ＆Ｐ渋谷店	03-496-4141	〒150	渋谷区道玄坂２－28－４
●聖和ライフサービス	03-785-7855	〒142	品川区旗の台５－１－６　周ビル３Ｆ
●㈱ワールド イン アオヤマ ソフトアーデン	03-987-1121	〒170	豊島区東池袋１－27－12
●Ｊ＆Ｐ 八王子 そごう店	0426-26-4141	〒192	八王子市朝日町１－１　八王子そごうビル７Ｆ
●東急インフォメーションシステムズ 町田店	0427-28-2371	〒194	町田市原町田６－９－７
●日進㈱ 本店	045-314-5111	〒220	横浜市西区南幸２－15－５
●ＯＡシステムプラザ 横浜店	045-314-6634	〒220	横浜市西区南幸２－20－11　ＮＳビル２Ｆ
●マイコンショップ アイザワ	045-641-4337	〒231	横浜市中区大平町１
●マイコン・スクウェア・アライ	0463-23-8484	〒254	平塚市紅谷町17－２
●ウエーブ・アイ本店	0466-43-1771	〒252	藤沢市湘南台１－10－１
●メディアショップハイランド	0468-48-3290	〒239	横須賀市ハイランド３－９－６
●㈱ノジマ電気商会	0120-12-1422	〒229	相模原市横山１－１－１
●コンピューターハウス カーク	0485-25-4432	〒360	埼玉県熊谷市宮町２－142
〈東　海〉			
●マイコンテック名古屋	052-261-2536	〒460	名古屋市中区大須４－11－５　杏林殖産ビル２Ｆ
●パソコンハウス・ダイナ	052-261-7830	〒460	名古屋市中区大須３－31－28　山惣ビル２Ｆ
●豊栄家電 ナビックス	052-262-6521	〒460	名古屋市中区大須４－10－86
●ブラザー販売㈱ パソコンショップコムロード	052-263-5828	〒460	名古屋市中区大須３－46－15　ブラザー上前津ビル１Ｆ
●ＯＡシステムプラザ名古屋店	052-332-5233	〒460	名古屋市中区大井町３－20　ＯＡビル
●栄電社テクノ名古屋	052-581-1241	〒450	名古屋市中村区名駅４－22－21
●メルバ静岡店	0542-54-5338	〒422	静岡市馬渕１－151－23
●㈱すみやパソコンアイランド	0542-55-8819	〒420	静岡市七間町７
●システムイン吉野	0546-36-0630	〒426	藤枝市田沼２－12－44
●甲府コンピューターセンター	0552-32-0033	〒400	甲府市伊勢１－10－３
●メルバ沼津店	0559-22-4858	〒430	沼津市高島町10－26
●ジャスコ岡崎店パソコンフロアー	0564-23-4960	〒444	岡崎市康生通西２－20－２　シビコ３Ｆ
●ジャスコ豊田店 パソコンショップＪＰＣ	0565-35-1761	〒471	豊田市広路町１－１
●パソコンショップ コムライン	0566-21-8073	〒448	刈谷市新富町４－77
●岐阜マイコンセンター	0582-51-6338	〒500	岐阜市鷹島町８－43　錦声ビル２Ｆ
●オガワムセン	0584-78-7687	〒503	大垣市宮町２－29
●フレックス四日市店	0593-53-7503	〒510	四日市市鵜ノ森２－２－１　堀田ビル２Ｆ
●システムハウス ラム	0593-82-0857	〒513	鈴鹿市神戸１－10－１
〈関　西〉			
●アイ・ツー	06-633-0012	〒542	大阪市南区難波千日前15－18
●Ｊ＆Ｐメディアランド	06-634-1511	〒556	大阪市浪速区日本橋５－18－26
●阪神商会	06-643-2131	〒556	大阪市浪速区日本橋５－７－11　エビスビル２Ｆ
●㈱ニノミヤ パソコンランド奈良店	0742-26-2003	〒630	奈良市三条町491
●電化のサンキュー寺地店	0762-47-2524	〒921	金沢市寺地２－３
●無線パーツ㈱	0764-21-6822	〒930-11	富山市掛尾町297-１　マイコンビル
●Ｘ PRO SHOP タクト	0774-20-0784	〒611	宇治市小倉町南浦30－114
●㈱コンパックス	0792-94-8244	〒670	姫路市辻井６－９－12
〈中　国〉			
●㈲オフィスエーワン	0823-25-8086	〒737	呉市中央１－５－４
●ダイイチ岩国店	0827-21-2111	〒740	岩国市麻里布町６－６－８
●ダイイチ防府店	0835-24-5521	〒747	防府市西佐波令字仁井令境1965－３
●ダイイチウシオ本店	0857-22-2222	〒680	鳥取市行徳は155
●ベストマイコン岡山	0862-23-7107	〒700	岡山市中山下１－10－20　ジョリービル３Ｆ
●ダイイチ岡山パソコンCity店	0862-27-3011	〒700	岡山市本町３－６－103
〈四　国〉			
●野田屋電気	0878-51-4545	〒760	高松市丸亀町１－３
●ニイデンキＡＶ店	0884-22-0463	〒774	阿南市富岡町あ石３－８
●㈱メルバ 高知店	0888-83-1612	〒780	高知市北川添45－３
●ソフトハウス	0899-45-3959	〒790	松山市湊町４－２－25
●マイコンハウス	0899-47-0765	〒790	松山市湊町４－５－11
〈九　州〉			
●㈱ベストマイコン博多店	092-451-0215	〒812	福岡市博多区博多駅東２－４－６
●カホマイコンセンター福岡店	092-714-5155	〒810	福岡市中央区天神２－４－27
●ベストマイコン福岡本店	092-741-7677	〒810	福岡市中央区天神１－９－28
●㈱ベストマイコン 小倉店	093-551-6281	〒802	北九州市小倉北区魚町２－２－17
●デオニー小倉本店	093-551-6339	〒802	北九州市小倉北区馬借町１－６－15
●ベスト電器久留米パソコン館	0942-38-0111	〒830	久留米市六ッ門町２－41
●ダイイチナンバーワン久留米店	0942-39-4701	〒830	久留米市六つ門町７－１
●ベストマイコン佐賀店	0952-24-6281	〒840	佐賀市中の小路１－20
●ベスト電器長崎パソコン館	0958-28-1188	〒850	長崎市新池町１－５
●ベスト電器大分パソコン館	0975-32-9396	〒870	大分市中央町２－３－10
●トキハマイコンコーナー	0975-38-1111	〒870	大分市府内町２－１－４
●馬場電機	0992-22-3131	〒892	鹿児島市中町３－５
●ベスト電器鹿児島パソコン館	0992-23-2081	〒892	鹿児島市加治屋町１－38

HOT INFORMATION

春休みに全国6会場で開催！『MSX SPRING TOUR'89』

松下電器産業主催の『MSX SPRING TOUR'89』が，3月21日～4月9日にかけて，全国6会場で開催されます。

このイベントは，MSX2＋専用ゲームソフトの発売を記念して行なわれるもので，『レイドック2』『F1スピリット3Dスペシャル』『プロ野球ファミリースタジアム』といった最新ソフトの紹介を中心に，新作ソフト体験コーナー，自由に参加できるゲーム大会など，さまざまな企画が用意されています。

会場には特設ステージもあり，そこでは雑誌社対抗ファミリースタジアム・エキジビションマッチ，T＆Eの吉川さんやコナミの紙尾さんが登場するソフトハウス・パフォーマンスステージといった，楽しいだしものが1日中行なわれる予定です。

MSX派のキミ。春休みの1日，ぜひ近くの会場にでかけてみたら!?

●日時・会場

札幌　3月21日(火)10：30～17：00 そうご電器YES　5階イベントホール

東京　3月26日(日)11：00～18：00 スタジオアルタ1階デートプラザ，7階スタジオ

広島　3月31日(金)10：00～17：00 ダイイチパソコンCITY4階イベントホール

大阪　4月2日(日)10：00～17：00 大阪ABCエキスタ

福岡　4月5日(水)10：00～17：00 ベスト電器福岡本店8階マルコポーロ

名古屋　4月9日(日)10：00～17：00 栄電社テクノ名古屋4階イベントホール

問い合わせ先：〒571 大阪府門真市大字門真1006　松下電器産業(株)コンピュータ事業部　PAP



▲MSX SPRING TOUR'89の会場

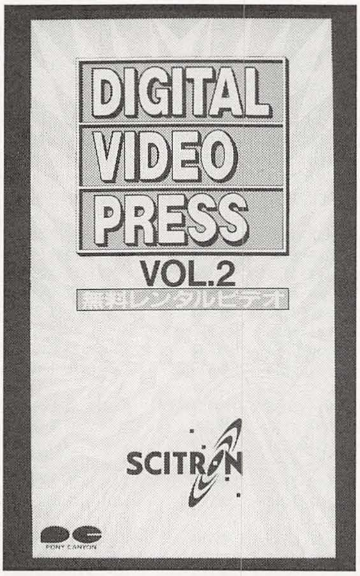
無料貸出しビデオマガジン『デジタルビデオマガジンVol.2』発刊

昨年ベーマガでも紹介した『サイトロン　デジタルビデオマガジン』の2号(最新号)が発行されました。

この『デジタルビデオマガジン』は，最新ビデオゲーム情報やそれに関する話題を，VHS30分のビデオに収録して，見たい人に無料で貸しだそうというもの。最新号には，セガのサウンドチームSSTバンドのコンサートの模様や，AOUショー出品の新作ゲームの紹介，PCエンジン用CD－ROMゲームソフトの紹介など，ちょっと気になる情報が満載されています。

くわしく知りたい人は，つぎの宛先まで問い合わせてください。

問い合わせ先：〒102 東京都千代田区九段北4-3-31　(株)ポニーキャニオン映像制作事業部(☎03-221-3151)



▲デジタルビデオマガジンVol.2

全国34カ所のレコード店にて開催！『サイトロンビデオコンサート』

昨年好評だった『サイトロンビデオコンサート』が，今年も3月25日～4月9日の春休み期間中に，全国のレコード店などで開催されます。

今年のビデオコンサートの目玉は，なんといっても2月9日に東京の新宿厚生年金会館で行なわれた『メガドライブ　スパークリング1989』のライブビデオ！　ゲーム・ミュージック・バンドSSTバンドの初ライブの興奮とホットなサウンドは，絶対に見逃せません。



▲SSTバンドの白熱のコンサートビデオが近所のレコード店で見れる！

上映されるビデオは，このほか昨年発売されたサイトロンGSVのダイジェスト版など。ビデオ上映以外にも，クイズ大会，サイトロン新作ゲームの紹介など，さまざまな企画が用意されています。

『サイトロンビデオコンサート』の開催予定会場はつぎのとおり。日時はレコード店(カッコ内)か㈱ポニーキャニオン映像制作事業部（☎03-221-3151）に直接問い合わせてみてください。

開催予定会場

●北海道

旭川　西武旭川スタジオ9（ディスクポート西武小路）

札幌　メッセホール（キクヤ）

●東北

仙台　サイトー楽器2階ホール

郡山　三野屋

福島　ざ・らんど店内会場

盛岡　フェザン地下1階（新星堂盛岡店）

青森　スペース21(音楽堂本店)

福島　オリエンタルレコード

●関東

銀座　山野楽器本店ホール

池袋　五番街

吉祥寺　山野楽器吉祥寺サンロード店

伊勢崎　伊勢崎N.Nナカジマ3階

所沢　西武所沢店5階ディスクポートエキサイティングスペース(ディスクポート西武所沢店)

鹿沼　はしだ旅館(はしだ楽器)

●東海

浜松　イケヤ本店3階ホール

福井　松木屋本店3階ホール

四日市　北勢堂四日市店4階ホール

名古屋　テルミナ広場（ヤンレイ名古屋店）

●近畿・四国

梅田　梅田阪神百貨店 阪神ナショナルショールーム(十字屋梅田店)

吹田　ダイエー吹田店4階（サウンドワールド吹田店）

心斎橋　ミヤコ本店3階
西大路　奈良ファミリーイベント広場（大月楽器　奈良ファミリー店）
膳所　西武百貨店5階バンケットルーム（ディスクポート西武大津店）
泉ヶ丘　泉北パンジョ4階オレンジルーム（ワタナベ楽器泉北店）
松山　X4ビル3階ホール（松山デューク）
高知　ポポロ東宝ビル　チャオホール（高知デューク）

●中国
広島　ダイイチ本店7階サテライトスタジオ

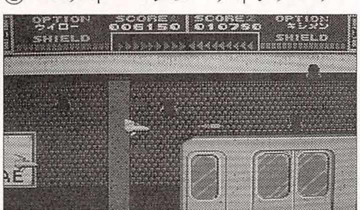
●九州
福岡　吉田楽器本店3階ホール
福岡　ベストデンキ本店8階ホール
熊本　熊本産業文化会館6階（帝都無線）
鹿児島　十字屋ホール5階
宮崎　西村楽器本店6階
佐賀　久米楽器3階
長崎　アトム本店2階ホール

松下電器からMSX2+/MSX2用3枚組『DISC PAC』が新発売！

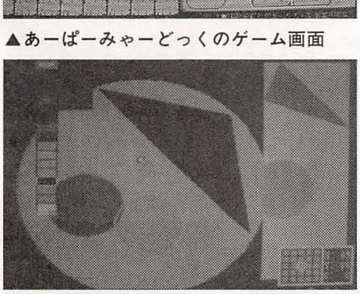
松下電器産業から，3種類の新作ゲームとグラフィック・エディタ，かわいいアイドルのスペシャル・ピンナップ集などが，MSX2/MSX2+用のディスク3枚にパックされた『DISC PAC "T＆E大特集号"』(価格2,980円）が新発売されました。

ディスクの内容はつぎのとおり。

①パロディー・シューティング・ゲーム『あーぱーみゃーどっく』
名古屋を舞台に繰り広げられる超おもしろゲーム。



▲あーぱーみゃーどっくのゲーム画面


▲EASYの画面

②統合グラフィックソフト『EASY』
●かんたんに使えるグラフィックエディタ『EASY』●作成したグラフィックがそのままパズルになるゲーム『EASY』●モザイク，スクロール，パレット変更機能などを使ってBGVが作れる環境ソフト『EASY』●サイオブレードのゲームデザイナー中島健二氏による楽しいグラフィック講座『EASY』——以上，四つの機能を備えた統合グラフィックソフト。
③オリジナル・アクション・ゲーム『ふんふんバスケット』
豚の鼻息で風船をあやつり，敵のバスケットに入れる2人用ゲーム。
④変幻自在テキスト・アドベンチャー・ゲーム『不思議の国のアリス』
メッセージやストーリーを思いのままに変えられるフレキシブルなゲーム。
⑤スペシャル・ピンナップ集
かわいいアイドルのピンナップ集。誰が登場するかは秘密。
⑥横山英二の『U.S.A.レポート』
T＆E副社長の横山英二氏が送るアメリカのパソコン事情レポート。
⑦もっこり直人の『マイクロキャビン最新情報』
マイクロキャビン社長みずから語る最新情報，裏情報。

このほかにも，紹介しきれないほどネタが収められているのに，価格はなんと2,980円！　これは絶対に安い。

問い合わせ先：〠571 大阪府門真市大字門真1006　松下電器産業㈱コンピュータ事業部PAP

読者50名に特製オリジナルフロッピーをプレゼント！

神奈川県横浜市のマイコンショップアイザワは，店長がX68000を抱えた絵が描かれたオリジナルフロッピーや，使う人の視力に合わせてひとつひとつ調整するOA用度付きメガネ，といったユニークな商品を売る人気店。

今回，同店から，オリジナルフロッピー発売2周年とX68000ニューモデル発売を記念して，ベーマガ読者に，そのオリジナルフロッピーのプレゼントがあります。フロッピーはMD-2DとMD-2HDがありますので，X68000ファンの人，それ以外の機種を使っている人も，どんどん応募してください。

応募は，ハガキに①名前②住所③年令④職業⑤使用機種を明記し，下記の宛先まで。

●宛先
〠141 東京都品川区東五反田1－11－15　電波新聞社「マイコンBASICマガジン」編集部　オリジナルフロッピープレゼント係

問い合わせ先：〠231 神奈川県横浜市中区大平町1　マイコンショップアイザワ「マイコンBASICマガジン」係

「第2回NECパソコンアート大賞」の作品募集のお知らせ

NEC主催，NHKエンタープライズ共催の「第2回NECパソコンアート大賞」がつぎのような概要で開催されます。自信作をどんどん応募してください。

●「第2回NECパソコンアート大賞」の実施方法と応募方法

1．作品募集期間
●89年3月20日～6月15日
2．テーマ
『愛』
3．対象作品
●「オリジナルプログラム部門」
パソコン用のオリジナル・プログラムで作成した作品
●「市販アプリケーションソフト部門」
市販のアプリケーション・ソフトを利用して作成した作品
4．作品のジャンル
●コンピュータ・グラフィックス
●アニメーション
●サウンド（音楽，効果音）
●デスクトップ・パブリッシング（プリンタより出力する印刷物，葉書）
5．応募方法
●個人でもグループ作品でも可
●1人何作品でも応募可能
●プログラムとデータを収納したフロッピーディスクを事務局に郵送
●住所・氏名・生年月日・職業・電話番号・部門・ジャンル名・使用パソコン名・使用ソフト名・ソフト媒体の種類・操作方法を紙に明記し，作品に添付すること
6．応募先
〠107 東京都港区赤坂郵便局留
NECパソコンアート大賞　事務局
7．賞金
●グランプリ　1名　賞金50万円
●そのほか両部門の部門大賞，優秀賞，佳作を選び，それぞれに賞金が贈呈されます。

エプソン・サファリラリー・グッズ・プレゼントのご案内

みなさんは，サファリラリーを知っていますか？広大なアフリカ大陸で繰り広げられるこのラリーは，ケニアからナイロビまでの4,500キロを5日間で走りぬける過酷な自動車レースです。コースには，ジャングルあり，標高3,500m級の山岳地帯あり，とバラエティにとんでいることでも有名です。

このラリーに，エプソンがオフィシャル・コンピュータ・サプライヤーとして参加することが決定しました。これを記念して，読者のみなさんにサファリラリー・プレゼントと題していろいろなグッズをプレゼントしてくれます。応募要項は以下のとおりです。

●商品名

1.エプソン「PC-286LS」　（1名）
2.テレビアン「ET-708」　（2名）
3.オリジナル・ブルゾン　（100名）
4.オリジナル・Tシャツ　（100名）
5.オリジナル・キャップ　（100名）
6.立松和平著作 ～こころと感動の旅～　（50名）
7.'89サファリラリー オリジナル・ビデオ　（1,000名）

●しめ切り

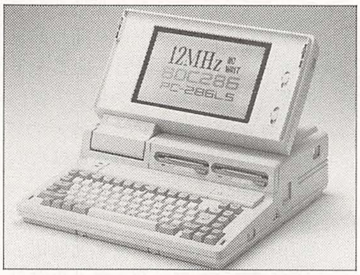
5月7日（消印有効）

●応募方法

ハガキに，①エプソン・サファリラリー・グッズ希望商品名②告知を知った本（マイコンBASICマガジン4月号と記入）③住所④氏名⑤年令⑥職業⑦電話番号を記入して応募

●あて先

〒106 東京都港区元麻布3－1－38 第5谷澤ビル3F '89エプソン・サファリラリー事務局 サファリラリー・グッズ・プレゼント 「マイコンBASICマガジン」係



▲PC-286LS

磁気研究所よりPC-98シリーズ用3.5インチ・ハードディスクが発売

みなさんは，いつもよく使っているソフトが，パソコンの電源を入れるだけで立ちあがればなぁ，なんて思ったことはありませんか？そんなときに，ハードディスクがあれば，便利です。

磁気研究所から発売された，TOMATOシリーズ『ML-40mkII』（価格129,000円）は，40Mバイトという大容量を持つ3.5インチ・ハードディスクです。

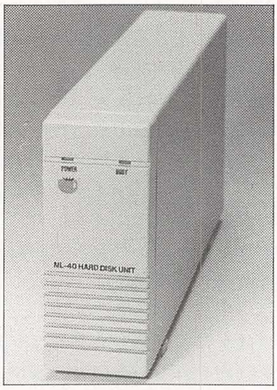
このハードディスクは，アクセス・スピード31msの高速を実現しました。さらに，ヘッドクラッシュの心配がないオートパーク機能，欠陥に対してセクター単位で行なう交替処理などの安全性・信頼性も向上しました。

また，増設用ケーブルにより，増設して使うこともできます。

外観はトマトシリーズらしく，50（W）×255（D）×125（H）mmと小さく，重さも約2.4kgと軽量で可愛いいスタイルをしています。

対応機種はPC-9801シリーズ，PC-286シリーズです。

問い合わせ先：〒101 東京都千代田区神田佐久間町1－17 ㈱磁気研究所「マイコンBASICマガジン」係



▲ML-40mkII

カシオから，CD音源を使った低価格音源モジュールが発売

ちまたでは，コンピュータ・ミュージックが大流行。ゲーム・ミュージックを作ったり，歌謡曲を鳴らしてみたりと，子供から大人まで楽しめます。でも，パソコンの内蔵音源だけでは，なかなか思う音がだせず，音色を作るのも非常に大変なものです。そこでMIDI機器を使って本格的に遊ぶ人が増えてきました。

カシオから，発売された『CSM-1』（価格29,800円）は，リアルな音を手軽に再現できるMIDI音源モジュールです。

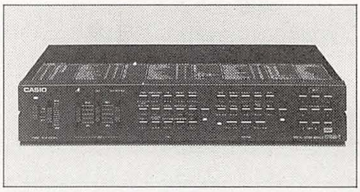
『CSM-1』の音源には，カシオトーン・シリーズに搭載された，CD（Casio Dynamic）音源を採用。デジタル・サンプリング方式のCD音源ならではの美しく，リアルな音を簡単に鳴らすことができます。

音色は，ピアノ，フルート，ジャズギターなどや様々な効果音を収録したサウンド・エフェクトを含む30音色を内蔵。この他に，ロック，ディスコなどのオートリズムも20パターン内蔵していますから，リズムマシンとしても使えます。

さらに，最大4チャンネルのマルチ受信が可能な，MIDI機能も内蔵しています。

これだけの機能がありながら，2万円台の価格というのはうれしいですね。MIDI機器の初心者から，シンセサイザー等を持っている人のセカンド・モジュールとして最適な音源モジュールです（くわしくは67ページを！）。

問い合わせ先：〒163 東京都新宿区西新宿2－6－1 カシオ計算機㈱「マイコンBASICマガジン」係



▲CSM-1

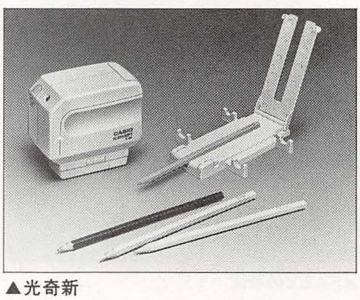
カシオから楽しみながらプリントできる光奇新が発売

イラストや文字などを簡単にプリントできる，フラッシュ・コピー『光奇新（FL-100）』（価格7,800円）がカシオから発売されました。

この光奇新は，フィルムシートを本体にセットしコピーしたいものにフラッシュさせて写し取り，インクリボン（5色）をセットし，写したいものの上でまたフラッシュするだけでOK！下じきやノートなど好きなところにオリジナル・プリントができます。

また，付属のペンシルホルダーを使えば鉛筆などにもプリントできますよ。

問い合わせ先：〒163 東京都新宿区西新宿2－6－1 カシオ計算機㈱「マイコンBASICマガジン」係



▲光奇新

―――で・ば・ぐ―――

89年2月号174ページのPC-8801mkⅡSR用「はりャーJr.」のDATA文の中にぬけがありました。2280行の1番最初にあるDAAはDATAのまちがいでした。

89年3月号189ページのX1シリーズ用「SUPER MAITA」のリストに欠けがありました。

290行のうしろのほうは「X=X+SGN(H(HO)):GOTO260」です。

同じく89年3月号326ページベーマガ㊙情報局の，X68000版「めぞん一刻・完結編」でヘビメタ版サザエさんを聞く方法で，ファイル名がSAZAESAMではなくSAZAESANのまちがいでした。どうもすみませんでした。

(編集部)

お楽しみプレゼント④

①カプコンより，大魔界村のポスターカレンダーを10名のかたに。

②ベーマガ編集部より，鉛筆やボールペンなどがいっぱいつまったベーマガ福袋を3名のかたに。

応募方法は，ハガキに①住所②氏名③年令④職業⑤電話番号⑥所有のパソコン（メーカー名，機種名）⑦希望の商品名を書いて，4月7日（消印有効）までに，〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 電波新聞社 「マイコンBASICマガジン」編集部 「お楽しみプレゼント④」係まで，ハガキで応募してください。

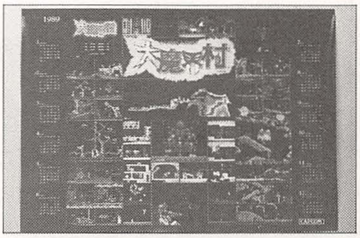
〈2月号の当選者〉

①「サイオブレード」のゲーム・ミュージック・ディスクは，愛知県津島市・田上真治さん他9名のかたに。

②「機動戦士ガンダム」MSフィールドのソフトとポスターセットは，愛知県今治市・来栖博和さん他2名のかたに。

③カプコンの特製シールは，神奈川県横浜市・加藤正栄さん他19名のかたにそれぞれ決定しました。

なお，お名前を発表できなかったかたに関しましては，商品の発送をもって発表に変えさせていただきます。



▲大魔界村のポスター・カレンダー

楽しく考えてステキなプレゼントを!!

BMスーパー・クイズ

今月の出題者は **編さん**

★今月の問題

みなさーん!!いよいよ4月がやってきました。進入学，御就職を迎えられたかた，おめでとうございます。今，期待で胸がいっぱいなんじゃないかな?

がんばって楽しい学校・社会人生活を送ってくださいネ。また，マイコンBASICマガジンを今後ともよろしく!!

さて，今月の新製品紹介のページでいよいよ，うわさの富士通32ビットパソコンの全ぼうが明らかにされました。

CPUには，PC-9801RA2などと同じ80386を採用。グラフィックは，最高32,768色ができる他，スプライトも16×16ドットのパターンが最大896パターン定義できるという，すごいものです。

すごいのは，画面表示機能だけではなく，音源のほうも，ステレオPCM音源8チャンネル＋ステレオFM音源6チャンネルという超ゴウカさ!!

さらに，CD-ROMプレーヤーも標準装備しているというゼイタクなパソコンです。

ここで問題です。今話題の富士通から発売される32ビットパソコンとはいったい何でしょう。つぎの三つのうちから選んでください。

①FM TOWNS
②FM-77AV40SX
③FM TUNNELS

正しいと思われるものをとじ込みハガキの解答コーナーの数字にマルを付けてお送りください。

このパソコンの概要は来月号でくわしく紹介します。

★3月号の正解

②マウス

★2月号の当選者

多数のご応募ありがとうございました。正解者の中から以下のかたがたが当選されました（正解は①ミニ四駆レースでした）。

宮城県名取市・長尾健比古／愛知県知多市・田村順司／高知県安芸郡・安岡伸明／埼玉県幸手市・矢野優一／奈良市・今野秀敏

（以上5名）

★今月の賞品

正解者の中から抽選で，5名のかたに，DEMPAペンタン提供の新作グッズの中から，「イースのパスケース」をプレゼントします。

イースのロゴがワンポイントだけ入ったシンプルなデザインのパスケースです。素材は合皮でできていて，すごくかっこいいですよ。



▲イースのパスケース

★応募のきまり

本誌とじ込みハガキに解答コーナーがあります。問題をよく続んで正しいと思われる答えの番号にマルを付けてください。

そのハガキに住所，氏名，年令等を記入し，40円切手をはって送ってください。もちろんOFコーナー等のおたよりを書いてもかまいませんよ。

- **しめ切り：4月7日必着**
- **正解の発表：5月号（4月8日発売）**
- **当選者発表：6月号（5月8日発売）**

WOLF GAMERS

さらに新たな正しい時代を！

諸君は、この時代に強いられ率いられて
奴隷のように忍従することを欲するか
むしろ諸君よ、更に新たな正しい時代をつくれ

新たな詩人よ
嵐から雲から光から新たな透明なエネルギーを得て
人と地球にとるべき形を暗示せよ

ウルフ・チーム戦記VOL.17

季節は、春。毎年、この時期に僕を悩ませているものがある。花粉症というわけのわからない病気であるが、その辛さは当の本人でなければわからないものがある。そもそも花粉症の症状が出始めたのは、僕がファイナル・ゾーンの開発の追込みに励んでいたころからであり、つい最近のことなのであるが、症状が主に目にくる僕としては、CRTを見続ける最長限界時間が３時間ほどになるので、この時期の開発は非常な困難を極める。そんなわけで目薬が３時間おきに必要不可欠な状態を強いられている。早く、桜の頃にならないかなと思うのである。

事務所移転から既に、１カ月がたつ。開発マシンもかなりバージョン・アップした。どうもプログラマーというのは根が単純で、開発環境がよくなると非常な嬉しさを感じてしまう。98のシステム群とハードディスク、そしてICEと・・・このICEがもう面白くてしょうがない。(ICEが何かわからない人は知っている人に聞くように)。受田などは、いろんなゲームのプログラムを追っかけて遊んでいる。つい２カ月前までは98のサウンド・ボードがウルフには２つしかなかったことを考えると隔世の感がするのもまた、プログラマーの性かな。

新作ハード・ボイルド・アドヴェンチャー「ガウディ」。よろしく!!

(AKISINO)

使い魔井上の新シナリオライター日記

ということで、いきなり記事を書くことになってしまったウルフの新入り「使い魔」井上です。タイトルのごとくシナリオ書きと“小人”として日々のお勤め（掃除、お茶汲み、買物他）をしているわけです。

さて、一体このコーナーに何を書けばばいいのか？私の経歴を書いたところで意味は無いし書く気も無い。ただ単にゲームおたくなだけである。

私がゲームの世界に足を踏み入れたのは弱冠６歳のとき、ゲームコーナーでブロック崩しをやったのが最初だった。それ以後私は小学生の身でありながらゲームセンターに通うことになり一時期などは「ゲームセ○ター義一」と呼ばれたこともあった。その頃はアーケードゲームとゲームウォッチのみだったが、今ではコンピューターゲームのみならず様々なボードゲームにも手を染めている。好みのゲームはアクションとFRPG、そして可愛い女の子が出て来るゲーム。(某社のカ○と某社のシ○ウ子さんは最高である。）学校をさぼってAMショーに行くこと数回。

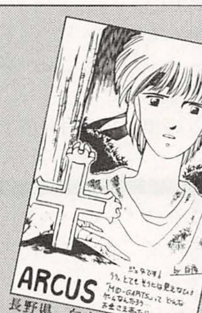
いかに私がどうしようもない人間だということが分かったと思う。本当ならアーケード関係の方面に行きたいのに、何故かウルフにやって来てしまったいい加減な奴、それが私だ！というわけで励ましと叱責のお便りをお待ちしています。

マッチーのまったなし！

みんなは、もうプレイしてくれたかな？そう、ミッド・ガルツの88版が発売されたのです。ミュージックは PC88サウンドボードⅡ対応のために、PCMなどを加えてヴァージョンアップを図りました。聴きごたえのほうはいかがでしたか？晴れてエンディングを迎えた方も多いと思いますが、決して難しいゲームではないので、まだエンディングを迎えていない方も頑張ってくださいネ！

というわけで、たくさんのお便りありがとうございます。今月も選考に戸惑いました。ボツを恐れずに投稿してください。

(浜)



長野県　白夜さん


福島県　黒死剣さん



広島県　茶鈴さん


東京都　山田一子さん



岐阜県　グレート松野さん

浜さんのみんなと遊ぼう！

どえ～い！マッチー誕生。今回は時間がないので急いで行くぞ！さて今回のテーマは………特に決っていない。最近は日曜、休日が忙しく、家に居る事は殆どない。知合い（仲間を含め）との付き合いが多くなったのと、・・・な為である。さて、問題の受験はどうだったのかな、希望の大学、高校に受かったかな？あっ！中学受験だったって「お○っ○ゃ○」もいるかな。惜しくも落ちてしまった人も、グレたりしないように。さてやっと「88版MID-GARTS」の話題に移ろう。まず驚いたのは『MUSIC』ではないだろうか？なんとオープニングを始め、BGMにADPCM音源を採用しているため驚くほど豪華になっています。(ウルフの開発スタッフで絶賛されました。)サウンドボード２をまだ積んでいない、ユーザーは早速ボードを買おう！（宇野先生の力作だから是非とも聞いてくれ！出来ればステレオにつなげて聞いてね。サンプリングはすごいよ～ん！）それじゃまた来月会おう。今回も手抜きになってしまった。

そうだ！○ス○ム○コムのX○○版「ソ○ト○ハー○な物○２」が欲しいなあ。送ってくれないかなあ。

寝る前には、歯を磨こう！さぼると虫歯が出来て歯医者さんのお世話になるぞ！

（マッチー）

魔界王小松の小人修行

相変わらずボスは、私を家に帰させてくれません。私はボスと苦楽を共にしています。これは巧みにしくまれた陰謀にちがいない!!と、叫びたいけど叫べない。

でも、そんな日々にやっと終止符が打たれそうです。苦節８カ月、シナリオの小人が入ったのです。その名は井上君。ボード版RPGが好きだったらしく、その手のシナリオは得意だそうです。さっそく私はこき使ってます。朝の掃除からボスのコーヒー、買物、その他もろもろ。彼はいつでも卑屈に歩きます。でも、彼に冗談は通じません。本気にしてしまうからです。純真な心の持ち主です。彼の今後の活躍に期待せずにはいられない今日この頃です。

さて、私のワープロがPC98VXからPC98CVに変わりました。あのでかいVXから比べると、かなりコンパクトになって、乱雑な私の机の省スペース化に貢献しています。そして、このCVにはプリンターもつながれているのです。これで私の小人時代も終わった。そうなると、来月からこのコーナーのタイトルも換えなくてはならないな。来月まで考えとこっと。

では、行数が余ってるから新作AVGの情報でも書きます（言葉使いが雑になってきたぞ)。シナリオは、冒険小説をベースに、ハードな男の世界を描く。舞台はヨーロッパのとある国。出会い、恋に落ち、哀しみを越えて、男は復讐を誓う。そして物語が終幕を迎えたとき、君は何を見るか！(?)どれも断片的な情報だけど、近いうちに広告が載ると思います。期待せよ！

※小人とは、牛馬である。世間一般で言う20才以下の人間で、命令には逆らえない。

GUNS N' ROSES／GN'R LIES

受田君の毛の間隔は1.2ミリ

「うけちん、もう後頭部の毛穴の間隔が1.2ミリくらいになってるよー」

まったく毎日毎日このヤンキー町山は人の気にしていることをずけずけと言いやがって、いつかゴルゴにたのんで抹殺してやる。

「だってうけちん色盲だし、足が生まれつき○○だし、おまけに○○○が○○で○○で○○じゃん、やばいベー」

しかし、こいつは俺の○○○を見たことがあるのだろうか、人の身体的欠陥を責めるのは犯罪だよ、まったく。

でも、マッチーはもとヤンキーで怒ると恐いから、面とむかっては何も言えないんだ、かわいそうな僕・・・。

ところで、ウルフも早稲田に移ってからだいぶ人数が増え、開発室もにぎやかになったなあ。食事に行くときなんかみんなでぞろぞろ歩いてるとまるで○○派のデモ行進みたいだよな、いつかおまわりさんに捕まってしまうんじゃないだろうか。

今年はスキーに行けそうもないなあ、いきたいなあ。

僕の青春はどこにいってしまうんだろうか、もう白髪がたくさん・・・

読者のみなさん、こんな彼に励まし（ハゲ増し）のお便りを送ろう！

受田君　ヤラハタまであと120日



マッチーの今日はここまで

このコーナーもそろそろ１年経ちます。第一回目ってどんな事書いたっけな？

話は変わるけど、雪が降りませんね。いくら東京だからってあんまりだー！去年はもっと降ったのになぁ。雪が降らないかなぁ。また話が変わって、この前「オーエムエムジー」から手紙が来た。俺もそろそろ、それを考える時期なんだろうか？まだ早すぎるよなぁ。なんか最近変な勧誘が多い。カードやクラブの案内状が来るし。まいったな！適年齢の方々は気をつけるように!!それじゃこれからもヨロシク頼むよ～！

Game Creative Staff
WOLF TEAM
株式会社ウルフ・チーム　〒162　東京都新宿区馬場下町61　RK早稲田ビル5F

KONAMI NEWS STATION

KONAMI
コナミ株式会社　〒101 東京都千代田区神田神保町3-25

大恋愛講座　男らしさのトレンド（その1）

時代は男らしさだ。

なぜかというと，女の子は男らしい人が好きなのだ。昔からそうだがいまはもっとそうなのだ。ある雑誌の調査によれば約60%の女の子が「男らしい人が好き」っていっているのだ。往年一位の「優しい人がよい」という回答は15%にまで落込み，トレンドはもはや「男らしさ」なのだ。優しさの時代は完全に過ぎ去った。

さて，世の中のモテたくないヤツはいまい。モテ過ぎて困っているヤツとか結婚して奥さん子ども2人のヤツとかでも，内心「もっとモテたい」と思っているはずだ。「今までの人生18年，私の愛したのはパソコンだけさ」というヤツだって，女の子にモテないからしょーがなくてゲームとかでお茶を濁しているに過ぎない。言ってみれば，恋愛は人生最大のエンターテイメント，最も楽しいイベントなのだ。もっと現実を直視し，自分の心に素直になれ。女にモテないことでイジけてしまっては絶対モテるわけはないからな。モテるやつはパソコンだってできるのだぞ。

「俺デブだしぃ，顔だって変だしぃ」とか女子大生イントネーションで反論するキミ，ジャックニコルソンはスリムか？美形か？アベちゃんみたくメンノンの表紙になったりカザマと一緒になって写真集が出るか？出ないだろう。しかしジャックは確実にモテるぞ。男らしいからだ。世界に男と女しかいない以上，女は男らしい男を求める。

さて，世の中にホントに根っから男らしいヤツなんているわけない。わかるか？全ての男らしさは幻想だ。男も女も生まれたときからずーっと「女の子は女らしくしなきゃだめよ！」とか「男なんだから泣くな！」とか言われ続ける。だからそういう演技を見につけてしまうだけなのだ。しかしその演技に心を奪われ，「だーい好き！」なんていっちゃう女の子が6割近くいる以上，やってやろーじゃねえか！って思う。

だいたい「モテたいから男らしくしよう」というこの企画自体，男らしいとは言えまい。しかし，それでよい。要は「いま女の子の間で男らしい人が好きって話だから男らしくしてモテよーっと」ということだ。このフットワークが分からないようでは一生モテないぞ。

モテたいやつは，黙って俺について来い。オーッ，男らしいぜ。では，「男らしい」とはいったいどういうことなのか！もっと分かりやすく言えば，女の子のにモテる男らしさとは具体的にどうすればよいのか！豪快に迫力さえあれば男らしいのか？

フフフフ，今回は教えない。次回を楽しみに待ちたまえ，青少年よ。



まだまだ続く！ 20周年やったじゃん係！



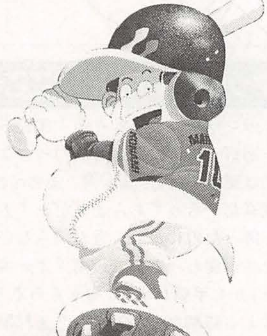
《作品A》大阪府・？
スナッチャーのスペルが違うとかは，関係ないくらいです。



《作品B》岐阜県・山田真代
女の子だから載っけてあげました。写真を送って下さい。



《作品C》新潟県・治田弘樹
そういえばそうだ。社内にいると気づかないもんだ。



買って下さい，たのみます。

★新作情報★

ファミコン	「がんばれペナントレース！」	発売中
	「激亀忍者伝」	5月下旬
	「コズミックウォーズ」	近日予定
MSX	「牌の魔術師」	発売中
	「ゲームコレクション番外編」	発売中
	「魂斗羅」	近日予定

コナミ週間テレホンサービス ペレストロイカ始まる！

時代は平成に変わり，コナミのテレホンサービスも変わり始めた。この前代未聞のテレホンサービス・ペレストロイカのコンセプトは「電話は僕らのおもちゃ箱」だ。何という大胆な改革であろうか！社内外の「まじめにやれ」コールをも恐れぬこの改革を支えるのは，もちろんあなた。1回は聞いてみてねッ。

東京	03-262-9110	新潟	025-229-1141
大阪	06-334-0399	松山	0899-33-3399
札幌	011-851-3000	福岡	092-715-8200
青森	0177-22-5731	大牟田	0944-55-4444
秋田	0188-24-7000	志布志	0994-72-0606

T&E PRESS 番外編

発行 ㈱ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810
TEL 052—773—7770

どもっ！！ 天上天下唯我独尊バトル営業マンよぴかぱです。

わははっ………いやーっ，なんでも言ってみるもんですねぇ。先月のTプレ番外編でバレンタインチョコのおねだりしたら，全国のベーマガ読者の女の子から，たっくさんの《愛》のこもったチョコをいただきました。ラッキー！

みなさまの《愛》に感謝しつつ，毎日おいしくいただいておりますので，来年もなにとぞよろしくお願いいたします。

☆

で………今月はネタがないっ！

とーぶん新作も発売されないし，うむむ………困ったなぁ。

あっ，そーだ。今度ポリスターさんからサイオブレードとレイドックのCDが発売されることになりました。

なんとサイオブレードとスーパーレイドックは，X1バージョンのデータをX68000で鳴らしたものが録音されているんです。へっへーっ，なんとなくリッチな気分になるでしょ？

レイドック2は，オリジナルのMSX-MUSICバージョンに，デモで使用されたサンプリング音声（？）のソースを絡ませてかっこよく仕上げてあります。

あと，もしかして，もしかすると，例の『あーぱーみゃあどっく』の曲も入るかもしれません。しかし，あの《あーぱー》な曲がCDとして売られてしまうなんて，ほんとーにいいのかしらん？？？

そうそう，実際のゲームに使われなかった曲も未収録曲として数曲入っています。

こりゃあ，サイブレファン，レイドックファンともに聴き逃すことのできない1枚ですね。

タイトル：『T&Eゲームミュージック SCENE1：<サイオブレード，レイドック2，スーパーレイドック>』（仮称）

発売元：ポリスター

発売日：4月25日

予　価：CD−価格2,800円
　　　　CT−価格2,400円

☆

て，『文通コーナーを作って！』と宇魅河☆あおいさん（システムサコムさ〜ん！彼女はここでも浮気してますよぉ〜っ）におねだりされてしまったので，突然ですが文通コーナーを作ってしまいます。

それでは，どーぞ！

文通希望

〒001 北海道札幌市北区新川
4条12丁目1の21
緒方　美帆

てなわけで，宇魅河☆あおいちゃんファンの人はビシバシお便りしてあげてちょーだいね。もちろん返信用の60円切手と封筒はマナーとしてお忘れなく！

しかし，宇魅河☆あおいちゃんもウルフチームさん，アーテックさん，システムサコムさん，ウチと精力的に投稿しているみたいですね。全制覇の日はもう間近？

☆

今月のイラストは，『ハイドライド』特集でーす。



埼玉県浦和市・宮沢　寛



鳥取県倉吉市・あでてネェ！



宮城県栗原郡・須雷霧一威



北海道斜里郡・新村政昭



福岡県福岡市・WAKAME



東京都多摩市・KEIN



京都府八幡市・せい……

ART & TECHNOLOGY

Artec Trend

ARTEC アーテックcorp.
東京都練馬区石神井町1-26-13 福本ビル3F
TELEPHONE 03-904-0440

MSX2版ディガン発売のほうが，88版より早くなってしまったぞっと・・しくしく。というわけで，今月はダークレイスの紹介なのだ。こらこら，そこの君／　意味不明と叫ぶんじゃねーよ。

で，ダークレイス。一言でいえば，超本格的RPG。ただ勘違いしては困るのだが，本格的＝むずかしい・・という公式が世の中まかり通っているらしいが
「そんなこたー，ねえよっ／」

ダークレイスは，はっきりいって初心者でも堪能できるようになっとるぞい。ただ，イベント・クエストがどっちゃりあるんで，長時間プレイになるだけなのだ。

ま，次の号あたりで子細は教えちゃるけん期待して待っちょってや（どこの言葉じゃ）。

今月のイラスト



▲宮城県　煌碧夢



▲神奈川県　碼瑠須



▲岐阜県　くえぷる



▲長野県　白夜



▲東京都　もり・りん



▲東京都　あーしんど

個人的に質問に答えるコーナー

もり・りんくん
88版ディガンは遅れてるけど，ずぇーったい出すからね。処理スピードなんて，簡単にクリアしたもんね（と，プログラマが言っておった）。

市川市のこみね〝くん
こりゃ！　おぬしは何を考えトンじゃ。外人さんでも肖像権というもんがあるんだぞ。･･･あり？　ちがったかな。それに「ディガンのしせき」とは，歯石・史跡？

Zanberinさん
カラーマニュアル8ページの婦人は，ラヴィン族の女です・・・が，ぬわーんとボツになってしまった絵です。でも，メイキングには入っていたよね！

お便りコーナー

アーテックのみなさんこんにちは。2月号，お便りコーナーに載せてくれてありがとさん！と言いたいところですが，ちょっとあの文面は恥しい，はっきり言ってバカです。別にお便りコーナー宛に出した訳じゃあないのに…。ファン通のイラストがボツったことよりも悩んでしまった！まあしょーがない，みなさん誤解しないで下さいね。ボクはまじめな（ウソばっか…）人間です。ところであの文面を載せたということはアルバイトの件考えてくれるんですか?そしたらうれしいんだけどなあ。まあとにかくいつかそちらに遊びに行きます！その時にはよろしく。

P.N. Shin-uw

今月のおわびコーナー

今月もひき続き，広告のこと。ディガンの魔石88版・MSX2版発売中の表示に対する，おわびでごじゃりまする。

だってえー，広告の締切が1か月前なんだもん･･･(言い訳するんじゃないっつーの)。とにかく，MSX2版のほうが発売は早くなりそうです。もしかしたら，これを読んでいる今，発売されているかもしれないよぉ!?

それから，某ロ○○ン誌のグラフィック賞を受賞してしまいました。新参者のソフトハウスとしては，なんとも恐れ多いことです。ごめんなさい・・・あ，これは業界さんに対する陳謝であった。

最後に，MS-DOSはソフトに組み込んで発売してはいけないことになってるんです。98版のみなさん，そういう理由なんで，本当にごめんなさいね。

あとがき

えーと，前担当の鈴木です。じつはグラフィックのほうの仕事が忙しくなってきたので，今月からこのページの担当が変わることになりました。短い間でしたけど，たくさんのお便りありがとう！。担当が変わっても，アーテック・トレンドがなくなるわけではありません。これからも応援よろしくお願いします。

前担当の鈴木。

てなわけで皆さん，今月から，原稿担当は私こと「らもん」が行なうことになりました。よろしく。

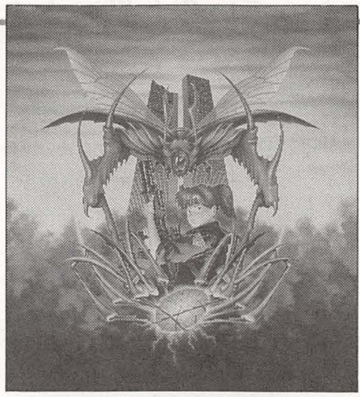
ビクター音産と読者を結ぶ

CROSS MEDIA CLUB NO.14

久しぶりの『CROSS MEDIA CLUB』になりました。お休みの間には，皆様からあたたかい励ましの手紙をいただきまして，本当にありがとう。これからもクロスメディアはますますがんばるのでよろしくネ。

さて，今回は超新作を二つ，バリバリの担当ディレクターから作品についてのプロフィールを語ってもらいました。数々の名作を作り続けた２人の新作に，期待してくださいネ。どれも３月末から４月にかけて発売です。

『死霊戦線２』PC-8801





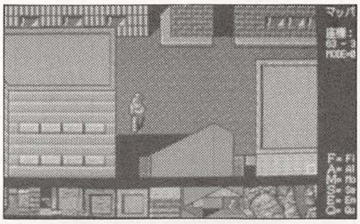
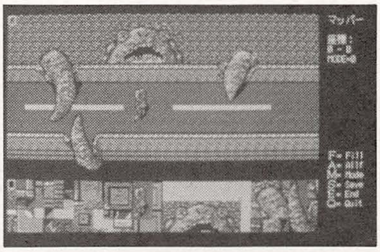
あの昭和63年末に死霊戦線2MSX2版は，ついにリリースされた。このPC-88版も昭和という時代にリリースされるハズだったが，なぜか，平成という時代に突入してしまった。このゲームの主人公の美少女は，昭和，平成の二つの時代をまたにかけて，クリーチャーと戦うというむごいことになった。

おっと…内容のほうだが，原発ハイジャック！同時多発テロ！という突然のパニックに加えて，クリーチャーの出現という状況に見舞われた新造都市サン・ドラドを救うべく，このゲームの主人公ライラ・アルフォンは派遣された。

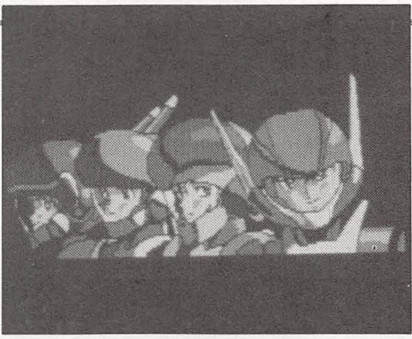
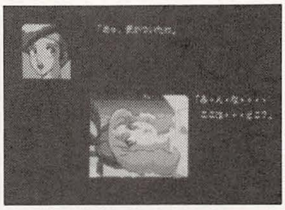
プレイヤーはこの美少女となり，テロ集団，クリーチャーたちと戦い，ナゾを解きながら，事件の核心に迫って行く。そんな，最新最強のアクション・アドベンチャー・ゲームです。

ディレクター　吉岡

○PC-8801mk II SR以降
○価格7,800円 2D 4 枚組

『バブルガム　クライシス』

近未来を舞台に起こる犯罪を解決していく美女４人。闇の必殺仕置人，その名もナイトセイバーズ！

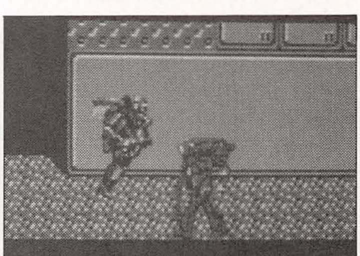
すみずみまで設定された街，広大なマップ，原作に忠実で美しいアニメーション，そして要所要所ででてくる戦闘モード，と内容もりだくさんのサイバー・アクティブ・アドベンチャー・ゲーム。

事件を整理するまとめ画面もつき，奥の深いシナリオをだれにでも楽しんでいただけるように設計しました。

ビデオアニメでも大好評のバブルガム・クライシスの世界をぞんぶんに体験してください。

ディレクター　横井

○PC-8801mk II SR以降
○価格7,800円 2D 4 枚組

SPSスピリッツ

〒960 福島市太平寺字町ノ内5番地の3
㈱エス・ピー・エス
☎0245-45-5777

は〜〜い　みなさんこんにちは!!　今月は大五郎がSPS情報をお送り致します。この号が出る頃は「パックマニア」が発売になっていると思いますが？

「パックマニア」の情報でいろいろ飛び交いましたが，この場をお借り致しましてお詫びならびに訂正をさせていただきます。

まず，MIDI対応とアナウンスされていましたが，この件につきまして，はっきりさせておきたいと思います。結論を申しますとMIDIは対応しておりません。確かに当初はMIDI対応を目指してがんばっておりましたが，一つに納期の問題，もう一つはディスクの空き容量の問題等でございまして，結果的に対応を中止せざるをえなくなりました。いろいろな雑誌等でバ〜〜〜ンとかかれてしまって言い訳がしにくくなってしまいましたが，以上の理由で対応しませんでした。期待していたユーザーの皆さん御免なさ〜〜〜〜い！！！！深くお詫び致します。

つぎに「パックマニア」に「パックマン」が入っているという情報ですがこれもなんともいえない状態です。先程も書きましたがディスクに空き容量が出た場合にはもしかしたら入るかもしれないといった状態です。プログラマの腕に期待してデータの圧縮が成功することを皆さんも神様にお願いして下さい。もしパックマンが入っていたらプログラマがデータの圧縮に成功したものと思ってプログラマに拍手を送って下さい。とにかくもう少しの辛抱です。

それでは次に現在進行中のX68000ゲームソフトに関しての話題です。

現在御存じのように「サンダーブレード」を開発進行中ですが，進行状態はといいますと40%位でしょうか？。今は自機の下の影がついてキーボードで自由自在に飛んでいますし，発射されるミサイル，バルカン砲等がビュンビュン飛んでいます。当然ミサイルのあたったところは，爆発パターンが入ってますよ。

迫ってくるビルは迫力ものです。SPSのテストゲーマーがよそ見をしてモニタに目を向けたとたん，ビルがドアップで迫ってきたもんで思わず体が逃げてしまったといういわく付きです。この完成は，だいたい5月頃を予定しています。

おっと言い忘れましたが，ビルは平面ではありませんよ。スプライトを重ねてビルの厚みをちゃんと出してします。

さ〜てもう一つ極秘に進めているとっておきのゲームがあるんですよ・・・・

これもX68000，シャープさんからの発売になります。ゲームの名前はふふふう〜〜んどうしますか，この件は来月号に発表します。

もったいぶってすみませんが・・・こうご期待!!!

いよいよSPSから今期発売予定のソフトの情報です。

ゲーム名はまだお教えできませんが予定だけ書いておきます。

まず，本数ですが，確定しているのは3本です。1本は「棋太平」のX68000版，これはすでに開発に着手しました。今までのより数段強くなる予定です。完成は10月を見込んでいます。もしかしたらもっと早く出るかも？

あとの2本はまだお教えできませんが，絶対に買って損はしないだろうという自信はあります。その時がきましたらこの誌上をお借りして発表します。

SPSに電話を掛けてきてもお教えできませんのであしからず・・・・。

今期X68000ラインアップはこんなところでしょうか・・。

それでは毎度おなじみになりましたSPS-NET情報です。

今回特に変わったところはありませんが，2月上旬におかげ様で通算アクセスカウントが120000人を突破しました。このペースでいきますと，本年度中には200000人も達成できそうな勢いです。

入会者も1日平均2〜3人と増え続けています。現在正会員数は350人あまりで一頃より少々減りはしたものの皆さん正会員となって，各ボードに活発な書き込みをしていただいております。特にこの頃は，各機種のグラフィック・データのアップロードが多くなっています。一般にQLDといわれているものです。結構力作が多くてユーザーの皆さんの目を楽しませてくれています。ただしデータの量がものすごく多いのでダウンロードする方は覚悟を決めてかかって下さい。

またTri-Pの加入者も結構増えてきました。毎月インテック（Tri-Pを運営している会社です）さんのほうから報告書がとどきますのでSPSから送ったTri-P加入申し込み書で入会していただいた方の人数がわかる仕組です。

それではホスト・システムはどうかといいますと，やっと先頃ホスト・プログラムのバージョンがVer3.08になりました。あとは会員の方々のホストに対する要望をどこまで取り入れられるかというところまで完成されました。会員の方々には大変使いやすい，アクセスしやすいホストとおほめの言葉をいただいております。

今後もこれにとどまらず常に使いやすいホストを目指して頑張っていきたいと思っています。

そういうことで今回はここまでにします。それではまた来月号を期待して下さいね!!

---------SPS0009　大五郎---------

エニックス通信

発行元：㈱エニックス
〒160
東京都新宿区西新宿8-20-2
新宿アイリスビル7F

この春登場、PC98版　SLG「ライヒスリッター」

<ストーリー>

ライヒスリッター・・・かつてこの地，トランティスに栄えたという古代ギヤン帝国。

その帝国が魔族の侵攻にあい滅亡の危機に瀕した時，勇敢なる騎士達が立ちあがり魔族を掃討。ギヤン帝国に再び平和を取り戻したという。人々は，彼ら帝国騎士団を「ライヒスリッター」と呼び，称賛した・・・。

ところが歳月が流れるうちに，人々は平和の中，自分の利益追求に明け暮れ，遂には，対立・離反などによって，七つの王国に分裂してしまった。それにともなって魔の侵攻の事も，ラスヒスリッターの事さえも，伝説として語られるのみとなっていった。

そんな世の中にあっても，魔の復活を予期していた者がいた。主人公の父親である。

彼はトランティスの南の地に王国を築き，やがて起こるであろう魔族侵攻に備えながらも，魔の大軍に対抗するためには，トランティス全土の騎士達の団結が不可欠であると考えていた。その父も志なかばで遺言を残し他界していまった。

主人公であるあなたは，遺言により魔の復活を知り，父の遺志を受け継ぎ，魔族の対抗しうる王国を築くべく諸国の統合に乗り出した。それは，帝国騎士団ライヒスリッターの復活への第一歩でもあるのだ。

しかし，その道のりは厳しい。他国の国王は自国の利益にだけ執着し，魔の侵攻に気が付いていないのだ。

◆　◆　◆

★従来のシミュレーション・ゲームにRPGの要素を加え，個性ある人々，英雄・将軍たちと会話が可能です。彼らとの会話で，情報収集や味方につけたりなどができ，戦いを有利にすることもできるのです。

★時には，他国と戦うこともあるので，自国の国力を貯え，兵力を整えておくことも大切です。

★グラフィックもPC98ならではのリアルで重厚なもので，あなたをライヒスリッターの世界にひきこみます。

シミュレーションの新しい形が，このライヒスリッターなのです。この春，PC98版で登場予定です。こう御期待！

イラスト「エニックス展」



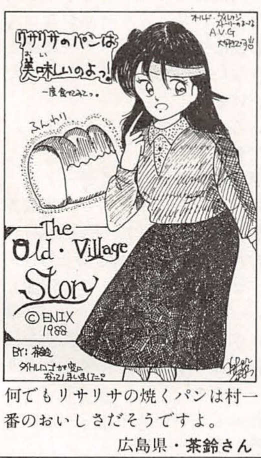
MSX版で出るかどうかは未定ですが，おハガキどうもありがとう。
神奈川県・Juu・shiさん



バーニングポイントのスティール君ですね。移植予定は，今のところ未定なんですけどね。北海道・Jimくん



勇者の叫びが聞こえてきそうな迫力のイラストですね。
大阪府・るーふぁすくん



何でもリサリサの焼くパンは村一番のおいしさだそうですよ。
広島県・茶鈴さん



こちらのスティール君は，ひょうきんものって感じですね。　広島県・Crくん

[お手紙下さい]

エニックスでは，みなさんのイラスト，御意見など楽しいお便りを募集しています。

応募はぜひハガキでお願いします。イラストは，カラーよりも白黒の濃淡の強いものがベターです。当社作品を使ったショート・ショートなども募集しています。

エニックス通信は，みなさんが作るページです。ボツを恐れずドシドシ出して下さい。

アルバイト募集

パソコン・ファミコンゲームが好きな女性。あなたにもエニックスの仲間として一緒に働いてみませんか？

ゲームのデバックをしてくれる男性も同時に募集します。

詳しいことは，お電話で……

☎03（366）4345
担当　矢作まで

編集後記

今年の冬は寒くなると言われながらも東京は雪も降らず，あたたかな冬でした。

通勤には都合いいけど，何だか季節のめりはりがなくって変な感じです。その為か，会社内でも，体調をくずす人が多かったようです。

気がつけば3月になって春めいてきました。あんまり雪が降らない東京なので一度くらいは雪がつもるのを見たかったなあと思う今日このごろです。

<ペコ&ポコ>

The inside affair of SACOM 19

株式会社 システムサコム　〒130 東京都墨田区両国4-38-16 両国桜井ビル4階
☎ 03−635−7609

★ウヒョ／マサ斉藤です。今年も早いもので，もう3月。めでたく進学・就職された方，おめでとう。残念ながら，来年にかけることになったアナタ。くじけずにがんばって下さい。マサ斉藤も応援します。

「FM-TOWNS・衝撃のデビュー!!」

つい先日発表になったばかりの富士通の新機種，「FM-TOWNS」。このTOWNS，本体の発売と同時に，何本かソフトが出るのは当然の話だが，なんと，そのうちの1本をサコムが作ったのだぁ!!タイトルは，「エブォリューション」。疑似的ではなく，完ぺきな3D処理を施した，ちょっとアダルトな雰囲気をもつシューティング・ゲームがコレ。しかもこれは，サコムの3Dゲーム・・・ということは!?もちろん，作者はマーク・サフリント!!あと，ゲームの媒体は，CD-ROMということで，当然BGMはMIDI楽器ブンブン使った超リアルサウンド（作曲は私，マサ斉藤だぜっ)。

まぁ，とにかく，実物を見てほしいですね。このベーマガが出るころには，どっかでデモってるだろうから，ショップで見てくれよなっ！

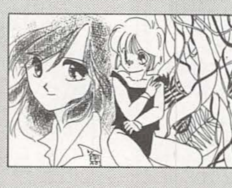
画廊「マサ」 <チョコ・ドームありがとう特集>



◎さあ，本日のイラスト一発目は，「藤井悠」さん！

師悠さん，チョコどーもありがとう！悠さんのチョコが一番最初に届いたもんで，感激のあまり思わず，ヒゲダンス（古い！）をしてしまいました。またイラスト送って下さいね。(ぜんぜん評になってないよーん)

◎二発目は，「宇魅河★あおい」さん！



師チョコありがとう，あおいさん。イラストも何枚も送ってくれて感謝感謝。〝宇魅河★あおい〟は，〝海が青い〟のアレンジですかぁ。ここだけの話だけど，あの「メルヘン・・・」の登場人物の〝ミノスムーメ〟は，〝海の娘〟のアレンジなんです。(佐藤幸之助談)



◎三発目は，「白夜」さん！

師白夜さん，チョコありがとう。今度，個人的にホワイトデー送りますので，よろしくおねがいします。ところで白夜さん，もらったチョコを売って会社の利益にするワケないでしょ！見せびらかすに決まってるじゃないですか！（おいおい）



◎四発目は，「Jun・shi」さん！

師「義」・「理」と1文字ずつはいった二つのチョコどーもありがとう。「チョコって募集するもんですか？」にはまいりました。確かにそのとーり!!でも来年も募集しよぉ。

◎最後は，おなじみ「クエブル」さん！



師チャーリー高橋の談話。
「えっ，おれがやるんですか?。送られてきたイラストは2種類あったんですよ。もう1枚はカラーだったので，お見せ出来ないのが残念です。」
PS・チョコどうも有難うございました。

マサ斉藤から一言

◎「ソフトでハードな物語2」採用イラスト選考中!

・現在，「ソフトで・・2」に採用するイラストを選考中なんですけど，ディスク容量の関係上，あまり採用できないのがツライところです。そこで，「ソフトで・・2」とはべつに，「イラストデータ集」のようなものを作ったらどーかな?という話が進行中です。これだと，ディスク1枚まるまる使えるので，こりゃぁいいですよ。まっ，これはまだ本決まりじゃないので，まだわかんないけど。

とりあえず，「ソフトで・・2」には，何枚かイラストが入るので，お楽しみに！

◎がんばれ／男性諸君／

・「男のイラストは載らないのかぁ！」という苦情がきてるんだけど，なにせ全イラストの8割くらいが女の子からのイラストなもんで･･･。あと，「おお，これはスゴイ！」という，男性からのイラストもある。たとえば，「PRISONER」君。キミのイラスト，めちゃスゴイ！だけど，薄墨って，うまく印刷されないんだ，コレが。残念!!あと，数だけは№1の菅野。キミのイラストは社内では大ウケなんだけど，なんせ品がないんで，女の子も読んでるこのコーナーにはとても載せられない！（30枚くらいたまったら特集したいけど）

とまぁ，いろいろ事情があるんですよ，わかってください！

◎イラスト掲載者に景品がつくぞー！

・えー，このコーナーにイラストが掲載された人に，景品を進呈します。その景品は，「サコム・ベストBGM集」というカセット・テープです。マサ斉藤がいままでに作曲したBGM，「ユーフォリー」，「シャティ」，「幽霊君」，「プロヴィデンス」から約20曲を抜粋。マサ斉藤が自ら手作業で作成したオリジナル・テープです。

バンバン送ってくれい！

◎その他いろいろ

・イラストは，基本的に白黒がベストです。カラーは，例の「ソフト・・2」では使うかもしれないけど，このコーナーには載せられないから・・・。あと，封筒にイラストを入れて送った方がいいかも（トーンもはがれないし，一度に何枚も送れるしね）。ただし，イラストの裏に名前(P.N.)を必ず書いてね。あと，今まで忘れてましたが，宛先は，〝画廊マサ」のコーナー係〟でお願いします。

いやー，サコムってホントーにいいもんだと，ボカァ思うな。

中古パソコン機器

U-com Buyer's Guide



U-comでキミのパソコン・システムをグレード・アップしよう！

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，U-Com (Used Computer＝中古パソコン機器) を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見かた

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンター，ワープロ，ゲーム基板，その他の項目にわけてあります。

各項目は，それぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，附属品の有無が表示されています。

程度については，

1：マニア向け部品取り程度
2：実動品だが外観は下程度
3：完動，外観は中程度
4：完動。外観は上
5：極上。新品同様品

といった，大まかな目やすで数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がおられるので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきますので，ぜひ応援してください。 **(編集部)**

パソコン本体

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
N5200-07一式	398,000円	有	無	有	有	4		フレックス四日市
PC-9801RA5仕様	460,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
PC-9801RA2	348,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
PC-9801RA2	318,000円	有	有	有	有	5		阪神商会
PC-9801VX41	310,000円	有	有	有	有	4	下取品	上新電機㈱J&P八王子そごう店
PC-9801RA2	299,000円	有	有	有	有	5		マイクロアーツ
PC9801RX2	278,000円	有	有	有	有	5		㈱日本マイコン流通センター
PC-9801RX2	278,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
PC-9801LV22	275,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
PC-9801VM2	268,000円	有	無	有	有	4	専用ディスプレイ付，フルRAM	(有) リードコナン
PC-9801RX2	252,000円	有	有	有	有	5		㈱サンマックス
PC-9801RX2	250,000円	有	有	有	有	5		マイクロアーツ
PC-9801RX2	250,000円	有	有	有	有	5		(有) リードコナン
PC-9801VX21	248,000円	有	有	有	有	5		阪神商会
PC-9801VM4	238,000円	有	無	無	有	3	3ケ月保証	㈱スタンバイ東京店
PC-9801UX21	235,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
PC-9801VM11	235,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
PC-9801VX21	229,000円	有	有	有	有	4		ダイナ
PC-9801VM11	223,000円	有	有	有	有	5		マイクロアーツ
PC-9801UX21	218,000円	有	無	無	有	4	3ケ月保証	㈱スタンバイ東京店
PC-9801VX2	218,000円	有	無	有	有	4		阪神商会
PC-9801VX2	218,000円	有	有	有	有	4		ダイナ
PC-9801VX2	218,000円	有	有	有	有	4	V30, 80286, 2HD, 2DD, 640KB	㈱OAシステムプラザ
PC-9801LV21	218,000円	有	有	有	有	5		(有) 石田電器
PC-9801VX0	215,000円	有	有	無	有	5	VX2同等品	サンエコー
PC-9801VM21	205,000円	有	有	有	有	5		㈱サンマックス
PC-9801UX21	198,000円	有	無	有	有	5		フューチャーランド北本
PC-9801VM2	198,000円	有	無	有	有	4		マイコンランド上田店
PC-9801VM21	198,000円	有	有	有	有	5		サンエコー
PC-9801LV21	193,000円	有	有	有	有	4	ラップトップタイプ	マイクロアーツ
PC-9801VM2	189,000円	有	無	無	有	4		㈱日本マイコン流通センター
PC-9801VM2	188,000円	有	無	無	有	3	3ケ月保証	㈱スタンバイ東京店
PC-9801UV11	188,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
PC-9801VM2	185,000円	有	無	有	有	4		フレックス四日市
PC-9801VM2	180,000円	有	有	有	有	4		ダイナ
PC-9801VM2	180,000円	有	有	有	有	4		㈱サンマックス
PC-9801VM2	178,000円	有	無	有	有	3		阪神商会
PC-9801VM2	178,000円	有	有	無	有	4	V30, 2HD/2DD, 384KB	㈱OAシステムプラザ
PC-9801VM2	169,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	フリータイム㈱
PC-9801VF2	148,000円	有	無	有	有	4	640KB, 2HD/2DD 自動切替ドライブ	ICカプセル
PC-9801M2	148,000円	有	無	無	有	3		マイコンランド上田店
PC-9801UV2	148,000円	有	有	有	有	5		サンエコー
PC-9801M2	138,000円	有	無	無	有	4	640KB増設済	メディア旭川
PC-9801M2	128,000円	有	無	無	無	3		阪神商会
PC-9801M2	128,000円	有	無	無	有	4		(有) リードコナン
PC-98LT/11	118,000円	有	有	有	有	5		㈱スタンバイ東京店
PC-9801UV2	118,000円	有	無	無	無	4		㈱電巧堂チェーン青森本店DaC
PC-9801M2	114,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	フリータイム㈱
PC-9801F2	110,000円	有	無	無	有	3	640KB	OAショップアクソン
PC-9801F2	99,800円	有	無	有	有	3	5インチ2DD, 2ドライブ	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801F2	89,000円	有	有	有	有	4		サンエコー
PC-9801F2	80,000円	有	無	無	有	4		㈱ユーバース
PC-9801F2	79,800円	有	有	無	有	3	中古3ケ月保証	コム・イン浜松店
PC-9801F2	78,000円	有	無	無	有	3		阪神商会
PC-9801U2	75,000円	有	無	無	有	3	640KB	マイクロアーツ
PC-9801F2	74,000円	有	有	有	有	3	3ケ月保証	フリータイム㈱
PC-9801F2	73,000円	有	無	無	有	3	640KB	マイクロアーツ
PC-9801F2	68,000円	有	無	無	有	4	RAM384K	フューチャーランド北本
PC-9801U2	65,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	フリータイム㈱
PC-9801F2	63,000円	有	有	無	有	3		ダイナ
PC-9801E	55,000円	有	無	無	有	4		㈱ユーバース
PC-9801	42,000円	有	無	無	有	3	640KB漢ロム付	マイクロアーツ
PC-9801	39,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-9801(漢ROM付)	38,000円	有	無	無	有	3	RAM384K	フューチャーランド北本
PC-9801	38,000円	有	無	無	有	3	漢ロム付	サンエコー
PC-8801VA2	180,000円	有	有	有	有	5		㈱サンマックス
PC-88VA2	168,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	マイクロアーツ
PC-8801MA2	124,000円	有	有	有	有	5	新古品，1台限り	㈱日本マイコン流通センター
PC-88VA	123,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	マイクロアーツ
PC-8801MA2	122,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
PC-8801MA2	105,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	マイクロアーツ
PC-8801FA	99,800円	有	有	有	有	5		メディア旭川
PC-8801MH	98,000円	有	有	有	有	5		聖和ライフサービス
PC-8801FA	98,000円	有	有	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
PC-8801FE	94,800円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
PC-8801MH	85,000円	有	有	有	有	4	中古3ケ月保証	コム・イン浜松店
PC-8801FH/30	84,800円	有	有	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
PC-8801FA	83,000円	有	有	有	有	5	3ケ月保証	フリータイム㈱
PC-8801mkIITR	82,800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター

PC-8801mkⅡMR	79,800円	有	無	有	有	4		ICランド・キタジマ
PC-8801mkⅡMR	78,000円	有	無	有	有	4		㈱ユーバース
PC-8801FR／30	76,800円	有	無	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
PC-8801FH30	75,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	フリータイム㈱
PC-8801mkⅡMR	74,800円	有	無	無	有	3		ベスト電器大分パソコン館
PC-8801FH30	70,000円	有	有	無	有	3	3ケ月保証	マイクロアーツ
PC-8801FR／30	69,800円	有	有	有	有	3	中古3ケ月保証	コム・イン浜松店
PC-8801mkⅡSR／30	69,800円	無	無	無	有	3		ベスト電器大分パソコン館
PC-8801mkⅡSR／20	69,800円	有	無	無	有	3	1ドライブ	㈱日本マイコン流通センター
PC-8801mkⅡFR	69,000円	有	無	無	有	4		ICランド・キタジマ
PC-8801mkⅡFR／30	68,000円	有	無	無	有	4		フレックス四日市
PC-8801mkⅡMR	67,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	フリータイム㈱
PC-8801mkⅡSR	67,000円	有	有	有	有	3		ダイナ
PC-8801mkⅡFR／30	65,000円	有	無	無	有	4		阪神商会
PC-8801mkⅡFR30	65,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	フリータイム㈱
PC-8801mkⅡSR30	63,000円	有	無	無	有	3		マイクロアーツ
PC-8801FR30	63,000円	有	無	無	有	3		マイクロアーツ
PC-8801FR／30	60,000円	有	無	有	有	4		（有）石田電器
PC-8801mkⅡSR/30	59,800円	有	無	有	有	3	3ケ月保証	㈱スタンバイ東京店
PC-8801mkⅡSR30	59,000円	有	有	有	有	3	3ケ月保証	フリータイム㈱
PC-8801mkⅡ／30	40,000円	有	無	無	有	3		OAショップアクソン
PC-8801mkⅡ/30	39,800円	有	無	有	有	3	3ケ月保証	㈱スタンバイ東京店
PC-8801mkⅡ／30	36,000円	有	有	有	有	3	3ケ月保証	フリータイム㈱
PC-8801	18,000円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-8801	15,000円	有	無	有	有	4		㈱ユーバース
PC-8001mkⅡ	9,800円	有	無	無	有	3		コム・イン浜松店
PC-8001	5,000円	有	無	有	有	3		ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
PC-6601	22,000円	有	無	有	有	3	シングルドライブ	マイクロアーツ
PC-100model20	30,000円	有	無	無	有	4	JSWORD,マルチプラン付	フューチャーランド北本

IBM

JX3+ディスプレイ	80,000円	有	無	有	有	4	RAM付	ICランド・キタジマ

EPSON

PC-286X	320,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
PC-286VS	298,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
PC-286LE	275,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
PC-286L-N	210,000円	有	有	有	有	5	新古品	マイコンランド上田店
PC-286L-STD-N	209,000円	有	有	有	有	5		（有）石田電器
PC-286L-STD(N)	208,000円	有	有	有	有	4	ラップトップタイプ	マイクロアーツ
PC-286VE	195,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
PC-286V	178,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ
PC-286V-STD	169,000円	有	有	有	有	4	PC-9801コンパチ	マイクロアーツ
PC-286L-STDS	159,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ

三洋

PHC-70FD	49,800円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
MPC-11	17,800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター

SHARP

X1turboⅡ	49,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	OTKコンピュータプラザ
MZ-2500	49,800円	無	無	無	有	4		ベスト電器大分パソコン館
MZ-5521	49,800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
MZ-2000+MZ-80BPS	35,000円	無	有	無	無	3	中古3ケ月保証	コム・イン浜松店
MZ-2200	25,000円	有	無	無	有	4		ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
MZ-1500	15,000円	有	無	無	有	3	漢ROMボード拡張ユニット辞書ROMボードワープロソフト付	㈱OAシステムプラザ横浜店
MZ-1500	15,000円	有	有	有	有	5		フレックス四日市
X68000ACE-HD	270,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
X68000	256,000円	有	有	有	有	5		ダイナ
X68000ACE-HD	255,000円	有	有	有	有	4		OAショップアクソン
X68000ACE-HD	238,000円	有	有	有	有	4		マイクロアーツ
X68000ACE	229,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
X1turboZ	130,000円	有	有	有	有	4		無線パーツ㈱富山店
X1turboZⅡ	128,000円	有	無	無	有	5	専用TVディスプレイ付	（有）リードコナン
X68000	128,000円	有	有	無	有	5		（有）リードコナン
X1turbo	99,800円	有	有	有	有	5		メディア旭川
X1turboZ	79,800円	有	有	有	有	3	2D/2HD両用	マイクロアーツ
X1twin	69,800円	有	有	有	有	5	新品展示品	㈱日本マイコン流通センター
X1twin	68,000円	有	有	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
X1turboⅢ	65,000円	有	有	有	有	4		㈱ユーバース
X1turboⅡ	64,000円	有	無	有	有	3	ブラックタイプ	マイクロアーツ
X1turboⅢ	63,000円	有	有	有	有	5		（有）石田電器
X1turbo30	60,000円	有	無	有	有	3		マイクロアーツ
X1turboⅡ	59,000円	有	無	有	有	4		㈱ユーバース
X1turbo／30	55,000円	有	無	無	有	3		OAショップアクソン
X1turboⅡ	52,000円	有	無	有	有	4	3ケ月保証	㈱スタンバイ東京店
X1G／30	50,000円	有	有	有	有	5		マイコンランド上田店
X1G	49,800円	有	無	有	有	4	専用TVディスプレイ付	（有）リードコナン
X1turbo30	49,800円	有	無	無	有	4		フレックス四日市
X1turbo40	49,800円	有	有	有	有	3		㈱サンマックス
X1twin	49,000円	有	有	有	有	5		岐阜マイコンセンター
X1twin	48,000円	有	無	有	有	4	3ケ月保証	㈱スタンバイ東京店
X1turbo／20	48,000円	有	無	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
X1twin	48,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	㈱サンマックス
X1G／30	45,000円	有	無	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
X1G／30	42,000円	有	有	有	有	5		ダイナ
MZ-2000+2ドライブFD	40,000円	有	無	有	有	4	漢字ROM付	ICランド・キタジマ
X1G／30	39,800円	有	無	有	有	4		岐阜マイコンセンター
X1-G／30	38,000円	有	無	無	有	3		阪神商会
X1F／30	34,000円	有	無	有	有	5		㈱ユーバース
X1F／20	29,800円	有	無	有	有	5		㈱ユーバース
X1turbo／10	24,800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
X1G／10	16,000円	有	有	有	有	5		マイコンランド上田店
MZ-2200+カセット	15,000円	有	無	有	有	4		ICランド・キタジマ
X1F／10	13,800円	有	無	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
X1F	12,800円	有	無	有	有	3		コム・イン浜松店
X1F／10	12,800円	有	有	有	有	5	新品処分品	㈱ユーバース
X1G／10	9,800円	有	有	有	有	5		㈱OAシステムプラザ横浜店
X1C	5,800円	有	無	無	有	4	プロッタープリンタ付	㈱OAシステムプラザ横浜店
X1CS	5,800円	有	無	有	有	4		㈱OAシステムプラザ横浜店

SONY

HB-F900	88,800円	有	無	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
HB-F1XDJ	56,800円	有	有	有	有	5	新古品,1台限り	㈱日本マイコン流通センター
HB-F1XD	15,000円	有	有	有	有	4	下取品	上新電機㈱J&P八王子そごう店

東芝

HX-21	12,000円	有	無	有	有	3	MSX 64KB	㈱日本マイコン流通センター

松下

CF-3000	16,800円	有	無	有	有	3	64KB	㈱日本マイコン流通センター
FS-A1WX	59,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
FS-A1FX	49,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
FS-A1FX	42,000円	有	有	有	有	5		㈱サンマックス
FS-A1mkⅡ	15,000円	無	無	無	有	4		ベスト電器大分パソコン館

ビクター

HC-90	59,800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
HC-6	9,800円	有	有	有	有	5		ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー

富士通

FMR-30FD	100,000円	有	有	有	有	5		ICランド・キタジマ
FM-16βFDⅡ	99,800円	無	無	無	有	2		ベスト電器大分パソコン館
FM77AV40EX	99,800円	有	有	有	有	4		無線パーツ㈱富山店
FM77AV40EX	69,800円	無	無	有	有	4	3ケ月保証	㈱スタンバイ東京店
FM77AV20EX	68,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
FM77AV20EX	59,800円	有	有	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
FM77AV40	58,000円	有	有	有	有	3	中古3ケ月保証	コム・イン浜松店
FM77AV2	49,800円	有	無	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
FM77AV2	45,000円	有	無	無	有	3		㈱OAシステムプラザ横浜店
FM-77L4	45,000円	有	無	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
FM77AV2	45,000円	有	無	無	有	4		㈱ユーバース
FM77 AV20EX	42,800円	有	有	有	有	4		㈱OAシステムプラザ
FM77AV2	39,800円	有	有	有	有	4	中古3ケ月保証	コム・イン浜松店
FM77AV2	39,800円	有	無	有	有	3	4096色カラー	マイクロアーツ
FM-77D2	35,800円	有	無	無	有	4		メディア旭川
FM-77D2	35,000円	有	有	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
FM77AV1	35,000円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
FM-77	35,000円	有	無	有	有	4		ICランド・キタジマ
FM-16π	30,000円	有	無	有	有	5	BASIC, WP付	OTKコンピュータプラザ
FM-77L2	29,800円	無	無	無	無	1		ベスト電器大分パソコン館
FM77-411	13,000円	有	無	有	有	4	ビデオデジタイズカード	マイクロアーツ
FM77-211	13,000円	有	無	有	有	4	日本語カード	マイクロアーツ
FM-NEW7	12,800円	有	無	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
FM-NEW7	10,000円	有	無	有	有	4		フレックス四日市
FM-7	10,000円	有	無	無	有	4		ICランド・キタジマ
FM-7	9,800円	有	無	有	有	4		フレックス四日市
FM-7	9,800円	有	無	無	有	4		メディア旭川
FM-NEW7	9,800円	有	有	有	有	5		ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
FM-NEW7	7,000円	有	無	有	有	4		（有）石田電器
FM-7	5,000円	有	無	無	有	2		ベスト電器大分パソコン館
FM-7	5,000円	無	無	有	有	2		ICカプセル

ディスプレイ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
N-5911	28,000円	無	無	無	有	5	400ライン、モノクロ	㈱OAシステムプラザ
PC-KD853N	79,800円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
PC-TV453N	68,000円	有	有	有	有	4	マルチタイプディスプレイ	マイクロアーツ
PC-KD863S	63,000円	有	有	有	有	4		マイクロアーツ
PCKD-851	58,000円	無	無	無	有	4		サンエコー
PC-KD854N	54,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
PC-KD854	43,000円	無	有	有	有	4	4000文字アナログ	マイクロアーツ
PC-KD855	42,000円	有	有	有	有	5		㈱スタンバイ東京店
PCKD-852	42,000円	無	無	無	有	4		サンエコー
PC-KD551K	39,800円	有	無	無	有	4		㈱OAシステムプラザ
PC-KD552	38,000円	有	有	無	有	4		フューチャーランド北本
PC-KD855	38,000円	有	有	有	有	5	5台限り	㈱OAシステムプラザ横浜店
PC-KD551	37,000円	無	無	有	有	3	4000文字カラー	マイクロアーツ
PC-KD551K	36,000円	無	無	無	有	3		(有) リードコナン
PC-KD251K	20,000円	有	無	有	有	4		ICランド・キタジマ

三洋

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CMT-147H	52,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
CMT-147L	50,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
CMT-147S	48,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
OMT-145F	39,000円	有	有	有	有	5		マイクロアーツ
CMT-140M	18,000円	無	無	無	有	3	2000文字	ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CU-14CD	52,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
CU-14A2	45,000円	無	無	有	有	4		フレックス四日市
CU-14F1	28,800円	無	無	無	有	3	フィルター、パネルなし	㈱日本マイコン流通センター
CZ-611D	89,800円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
CZ-600DB	89,800円	有	有	有	有	5		メディア旭川
CZ-601D	84,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
CZ-600D	78,000円	有	有	有	有	4		無線パーツ㈱富山店
CZ-601D-GY	78,000円	有	有	有	有	4		OAショップアクソン
CZ-603DB	58,000円	有	有	有	有	5		ダイナ
CZ-855DB	58,000円	無	無	有	有	4	TV付	サンエコー
CZ-880D-BK	55,000円	有	有	有	有	5		(有) 石田電器
CZ-850D	50,000円	有	無	有	有	3		マイクロアーツ
CZ-870D-BK	48,000円	有	無	無	有	5		㈱ユーバース
CZ-820DB	39,800円	有	有	有	有	5		メディア旭川
CZ-820D	32,000円	有	有	有	有	5		マイコンランド上田店
CZ-820D	29,800円	有	有	有	有	5		㈱OAシステムプラザ横浜店

東映

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FTC-1208	30,000円	無	無	無	有	3	0.28ピッチ12型	マイクロアーツ

トムソン

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
4475N	45,000円	有	有	有	有	5		㈱スタンバイ東京店

ニデコ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
NH-14DL	27,800円	有	無	有	有	3	200ラインデジタル	㈱日本マイコン流通センター

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FMTV-211(21型)	89,800円	有	有	有	有	4		無線パーツ㈱富山店
FM-DPC433	69,800円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
FM-TV151	39,000円	有	無	無	有	3	MSX, AV用	マイクロアーツ
DM-405S	32,000円	有	有	有	有	5	新品(21ピン/8ピン両用)	㈱ユーバース

フロッピードライブ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-98H81	49,800円	無	無	無	有	3		㈱OAシステムプラザ横浜店
PC-9881	49,800円	有	無	無	有	3	8インチドライブ、PC-9801専用	㈱日本マイコン流通センター
PC-9881(電源内蔵)	38,000円	有	無	有	有	5	VM, UV等に即接可	フューチャーランド北本
PC-9831-4W	38,000円	有	有	有	有	5	640K×2ドライブ	フューチャーランド北本
PC-9881	30,000円	有	有	無	有	4	3ケ月保証	OTKコンピュータプラザ

IOデータ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PFD-8E	68,000円	無	無	無	有	4		フレックス四日市

ICM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MC-40S	110,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース

アクセル

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FDC-351Y	26,800円	有	無	有	有	4	3.5インチ、1ドライブ	㈱日本マイコン流通センター

SNE

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MINI-Ⅲ	29,800円	有	有	有	有	5	3.5インチ2HD1ドライブ	フューチャーランド北本

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
TF-10FM	32,000円	有	無	無	有	3	FM用2D	マイクロアーツ
TF-20PC	29,800円	有	無	有	有	3	5インチ2D、2ドライブ	㈱日本マイコン流通センター

コンピュータリサーチ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CRC-HD4A	94,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MZ-1F07	47,000円	無	無	無	有	4		ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
CZ-502F	45,800円	有	無	有	有	4	5インチ2D、2ドライブ、I/F付	㈱日本マイコン流通センター
CZ-501F	39,800円	有	有	有	有	3	中古3ケ月保証	コム・イン浜松店

東京電子

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
LED-550	40,000円	有	有	有	有	5	PC用、インターフエースなし	ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MB-27611	45,800円	無	無	有	有	3	5インチ2D、2ドライブ、I/F付	㈱日本マイコン流通センター
MB-27607	34,000円	有	無	有	有	3	FM77用ケーブル付	㈱日本マイコン流通センター

ロジテック

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
LFD-550FM	39,800円	有	無	無	有	3	I/F付、5インチ2D、2ドライブ	㈱日本マイコン流通センター
LFD-550FM	32,000円	有	無	無	有	3	FM用2D	マイクロアーツ

プリンター

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-PR201	59,000円	有	有	有	有	4	トラクタ付	OTKコンピュータプラザ
NM-9300	49,000円	有	有	無	有	3		ダイナ
PC-PR101TL	29,800円	無	無	無	有	3		ベスト電器大分パソコン館
PC-PR201V	128,000円	有	無	有	有	4	店内デモ用	阪神商会
PC-PR201H	98,000円	有	無	無	有	3		OAショップアクソン
PC-PR201G	97,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
PC-PR201G	96,000円	有	有	有	有	5		(有) 石田電器
PC-PR101TL	69,800円	有	無	有	有	5	シートフィーダー付	メディア旭川
PC-PR101F	64,800円	有	無	有	有	4		㈱電巧堂チェーン青森本店DaC
PC-PR201F+トラクターフィーダー	59,800円	無	有	無	有	5	中古3ケ月保証	コム・イン浜松店
PC-PR101TL2	56,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
PC-PR101E	49,800円	有	有	有	有	5		㈱スタンバイ東京店
PC-PR201T	45,000円	有	無	有	有	4		フレックス四日市
PC-PR101TL2	42,000円	有	有	有	有	4	10インチカラー	マイクロアーツ
PC-PR201	40,000円	有	無	無	有	4		ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
PC-PR101	38,000円	有	無	無	有	4		フューチャーランド北本
PC-PR406	34,000円	有	無	無	有	3	カラーコピーボード付	マイクロアーツ
PC-PR101T	28,000円	有	無	無	有	4		フューチャーランド北本
PC-PR104	20,000円	有	無	有	有	4	プリンタケーブル、トラクタ付	ICカプセル
PC-PR201T-02	9,000円	無	無	有	無	4	第2水準漢ロム	マイクロアーツ
PC-PR201H-02	9,000円	無	無	有	無	4	第2水準漢ロム	マイクロアーツ
PC-PR201-02	9,000円	無	無	無	無	4	第2水準漢ロム	マイクロアーツ
NM-9950Ⅱ	110,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
NM9950Ⅱ	89,000円	有	有	有	有	3	15インチカラー	マイクロアーツ
NM-9900	78,000円	有	無	有	有	4	店内デモ用第2水準漢ロムカラーユニット付	阪神商会

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
VP-4800	214,000円	有	有	無	有	4		㈱OAシステムプラザ横浜店
HG-2500+CSF	168,000円	有	無	無	有	4		㈱ユーバース
VP-1000PC	95,000円	有	有	有	有	5		㈱サンマックス
VP-1000PC	94,800円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
VP-1000PC	94,800円	有	有	有	有	5	新古品	マイコンランド上田店
VP-1000PC	85,000円	有	有	有	有	5		(有) 石田電器
AP-800PC	78,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
UP-130K	39,800円	無	無	無	有	3		㈱OAシステムプラザ

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CZ-8PC4	78,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
CZ-8PC3	48,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
MZ-1P10A	43,000円	有	無	有	有	3		OAショップアクソン
CZ-8PC2	34,000円	有	有	有	有	4	熱転写カラー	マイクロアーツ
CZ-8PK2	29,800円	有	有	有	有	5		メディア旭川
CZ-8PP2R	25,800円	有	有	有	有	5		メディア旭川
CE-515P	15,800円	有	有	有	有	5	プロッタプリンタ,漢ROM付	(有)相沢時計店(マイコンショップアイザワ)
MZ-1P14	25,800円	無	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
MZ-1P07	15,000円	無	無	無	有	3		ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー

スター精密

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CR-3415CL	104,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
AR-2415	69,800円	有	有	有	有	5		マイコンランド上田店
AR-2415	62,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
AR-2415	59,800円	有	有	有	有	5		㈱スタンバイ東京店
CX-2410	56,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
TR24CL	29,800円	有	無	無	有	5		(有)リードコナン
TR-24	22,000円	無	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
TR-24CL	22,000円	無	無	無	有	3		㈱サンマックス

精工舎

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
SL-80MK	35,800円	有	有	有	有	4	80桁24ピンドットプリンター第2水準付	㈱OAシステムプラザ
GP-550E	18,800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
GP-700M	9,800円	無	無	無	無	3	カラープリンタ	(有)相沢時計店(マイコンショップアイザワ)

ブラザー

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
M-1724P	67,800円	有	有	有	有	5		マイコンランド上田店
M-1724P	63,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
M-1724	59,800円	有	有	有	有	5		㈱スタンバイ東京店
M-1024 II P/X	39,800円	有	有	有	有	5		㈱スタンバイ東京店

ワープロ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
文豪mini7H	120,000円	有	有	有	有	3		無線パーツ㈱富山店
文豪mini5HA	69,000円	有	有	有	有	4		マイクロアーツ
文豪Carry WORD	65,000円	有	有	有	有	5	展示品	フューチャーランド北本
NWP-5N	64,800円	有	無	無	有	3		ベスト電器大分パソコン館

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ワードバンクXL	138,000円	有	有	有	有	5	展示品	フューチャーランド北本

カシオ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
HW-900FJS	29,800円	有	無	無	有	3	3.5インチFDD内蔵	㈱日本マイコン流通センター

キャノン

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
キャノワード450	245,000円	有	無	有	有	3	プリンタ付	㈱日本マイコン流通センター

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
WD-520H	78,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ
WD-530	69,800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
WD-520H	64,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
WD-200F	20,000円	有	有	無	有	4	下取品	上新電機㈱J&P八王子そごう店
WD-30	19,000円	有	有	有	有	5		ICランド・キタジマ
WD-300F	22,000円	無	無	無	無	3		(有)相沢時計店(マイコンショップアイザワ)

精工舎

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
SX-7000	22,000円	有	無	無	無	4		(有)相沢時計店(マイコンショップアイザワ)

東芝

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ルポJW80F	83,800円	有	有	有	有	4		無線パーツ㈱富山店
JW-80F	69,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ
JW-R70F II	58,800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
JW-P20	18,800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター

松下

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FW-U1PRO	99,800円	有	無	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
FW-U1SPRO	85,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ
FW-U1PROmk II	75,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
OASYS30AF III	148,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
OASYS30MS	123,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
OASYS30SF	89,800円	有	無	有	有	3		無線パーツ㈱富山店
OASYS30AF	69,800円	有	無	有	有	4		㈱ユーバース
OASYSフロム10S	65,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース

ゲーム基板

アイレム

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
イメージファイト	115,000円	有	有	有	有	4		テクナート
最後の忍道	70,000円	有	有	有	有	4		テクナート
R-TYPE	58,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
R-TYPE	55,000円	有	有	有	有	4		テクナート
Mr.ヘリの大冒険	55,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ビジランテ	45,000円	有	有	有	有	4		テクナート
迷宮島	30,000円	有	有	有	有	4		テクナート
迷宮島	25,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋

アルファ電子

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
エクイテス	15,000円	有	有	有	有	4		テクナート
スプレンダーブラスト	15,000円	有	有	有	有	4		テクナート
高校野球	10,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
エキサイティングサッカー	8,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
チャンピオンベースボールII	8,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
将棋	6,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
チャンピオンベースボール	5,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

ウッドプレイス

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ザ・ディープ	30,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ザ・ディープ	25,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋

SNK

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
脱獄	88,000円	有	無	有	無	4		㈱玉屋
スカイソルジャー	65,000円	有	有	有	有	4		テクナート
航空騎兵物語	50,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ゴールドメダリスト	48,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
ファイティングサッカー	48,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
航空騎兵物語	45,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
サイコソルジャー	35,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ファイティングゴルフリートレビノ	30,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
怒号層圏	28,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
バミューダトライアングル	28,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
バトルフィールド	28,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
タンク	22,000円	有	無	有	無	4	パネル付	㈱玉屋
ASO	15,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
アテナ	15,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
パドルマニア	10,000円	有	有	有	有	4		テクナート

カプコン

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
大魔界村	125,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ロストワールド	110,000円	有	有	有	有	4	パネル,ハーネス付	テクナート
1943改	38,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
F1ドリーム	38,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
虎への道	35,000円	有	有	有	有	4		テクナート
1943	30,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
サイドアーム	20,000円	有	有	有	有	4		テクナート
闘いの挽歌	20,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ラッシュ&クラッシュ	15,000円	有	有	有	有	4		テクナート
セクションZ	10,000円	有	有	有	有	4		テクナート

九娯娯楽

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
エアーウルフ	25,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋

コナミ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MIA	148,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ハードパンチャー	110,000円	有	有	有	有	4		テクナート
サンダークロス	98,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
サンダークロス	90,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
グラディウスII	80,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
A-JAX	70,000円	有	有	有	有	4		テクナート
A-JAX	68,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
ニャンニャンパニック	50,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ライフフォース	48,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
沙羅曼蛇	40,000円	有	有	有	有	4		テクナート
グラディウス	38,000円	有	無	無	有	4	電源ハーネス付	タイムマシン

グラディウス	35,000円	有	無	有	有	4	電源付	㈱玉屋
ライフフォース	35,000円	有	有	有	有	4		テクナート
シティボンバー	32,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
コンバットスクール	28,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
フラックアタック	25,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
恋のホットロック	25,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ラビリンスランナー	25,000円	有	有	有	有	4		テクナート
タイムパイロット84	12,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
ミスター五右エ門	12,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
メガゾーン	12,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
新人社員とおる君	10,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
少林寺ロード	9,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ピンポン	8,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
サーカスチャーリー	6,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
スーパーヘリ	5,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
プーヤン	5,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ハスラー	5,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
タイムパイロット	5,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

サン電子

ぺったんピュー	18,000円	有	有	有	有	4		テクナート
マーカム	10,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
いっき	8,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ザ・ギネス	8,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

ジャレコ

P-47	70,000円	有	有	有	有	4		テクナート
P-47	68,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
武田信玄	65,000円	有	有	有	有	4		テクナート
魔魁伝説	40,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
魔魁伝説	35,000円	有	有	有	有	4		テクナート
エクセライザー	25,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
バルトリック	20,000円	有	有	有	有	4		テクナート
銀河任侠伝	18,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
シティコネクション	10,000円	有	有	有	有	4		テクナート
アーガス	10,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ノーティボーイ	6,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ポップフレーマー	6,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
フィールドコンバット	5,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

セガ

タフターフ	128,000円	有	無	有	無	4		㈱玉屋
スクランブルスピリット	118,000円	有	無	有	無	4		㈱玉屋
モンスターレア	80,000円	有	有	有	有	4		テクナート
獣王記	68,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
獣王記	65,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ソニックブーム	60,000円	有	有	有	有	4		テクナート
エースアタッカー	48,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
エイリアンシンドローム	45,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
カルテットII	45,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ファンタジーゾーン	40,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
ファンタジーゾーン	40,000円	有	有	有	有	4		テクナート
UFO戦士ようこちゃん	35,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ファンタジーゾーンII	20,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ファンタジーゾーンII	18,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
オパオパ	18,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ワンダーボーイ	15,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
青春スキャンダル	15,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
フリッキー	15,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
忍者プリンセス	13,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
アッポー	10,000円	有	有	有	有	4		テクナート
カロリー君VSモグラニアン	10,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
シンドバットミステリー	7,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

セタ

スーパーリアル麻雀PIII	70,000円	有	有	有	有	4		テクナート
スーパリアル麻雀PIII	55,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
スーパリアル麻雀PII	28,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
スーパーリアル麻雀PII	25,000円	有	有	有	有	4		テクナート
スーパリアル麻雀PI	15,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン

タイトー

飛鳥&飛鳥	118,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
達人	100,000円	有	有	有	有	4		テクナート
達人	95,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
ヘビーユニット	88,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ラスタンサーガ	70,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ニュージーランドストーリー	65,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
究極タイガー	60,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
ラスタンサーガ	60,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
地獄めぐり	60,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ヘビーユニット	50,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
ラスタンサーガ	50,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
中華大仙	45,000円	有	無	有	無	4		㈱玉屋
中華大仙	40,000円	有	有	有	有	4		テクナート
功里金団	40,000円	有	有	有	有	4		テクナート
功里金団	38,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
飛翔鮫	35,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
飛翔鮫	35,000円	有	有	有	有	4		テクナート
バブルボブル	35,000円	有	有	有	有	4		テクナート
バブルボブル	28,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
クロスシューター	25,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ドクタートッペルの探険隊	25,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ワードナの森	25,000円	有	有	有	有	4		テクナート
黄金の城	20,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
奇々怪界	15,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
草野球	10,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ウィズ	10,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
バグマン	8,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
チャイニーズヒーロー	7,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
リングファイター	7,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

ダイナックス

華の舞	104,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋

データイースト

ロボコップ	120,000円	有	有	有	有	4		テクナート
コブラコマンド	75,000円	有	有	有	有	4		テクナート
スタジアムヒーロー	60,000円	有	有	有	有	4		テクナート
スタジアムヒーロー	48,000円	有	無	無	無	4		㈱玉屋
S・R・D	35,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
チェルノブ	35,000円	有	無	有	無	4		㈱玉屋
サイコニックオスカー	35,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
S.R.D	30,000円	有	有	有	有	4		テクナート
魔境戦士	28,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
ダーウィン4078	25,000円	有	無	有	無	4		㈱玉屋
カルノフ	25,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ブレイウッド	25,000円	有	有	有	有	4		テクナート
キャプテンシルバー	20,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
サイドポケット	15,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
のぼらんか	10,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
空手道	10,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
スチャラカ空中戦	8,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
バーニン'ラバー	8,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
プロサッカー	8,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
リバレーション	7,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
プロテニス	5,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

テクノスジャパン

西遊降魔録	40,000円	有	有	有	有	4		テクナート
熱血高校ドッジボール部	20,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
エキサイティングアワー	20,000円	有	有	有	有	4		テクナート
熱血高校ドッジボール部	15,000円	有	有	有	有	4		テクナート
熱血硬派くにお君	15,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
エキサイティングアワー	12,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

テクモ

忍者龍剣伝	178,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
シルクワーム	45,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ジェミニウイング	35,000円	有	無	有	無	4		㈱玉屋
ジェミニウイング	35,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ワールドカップ	25,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ピンボールアクション	20,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
スターフォース	20,000円	有	有	有	有	4		テクナート
スイマー	10,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ガズラー	10,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
タンクバスターズ	8,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

ナムコ

未来忍者	125,000円	有	有	有	有	4		テクナート
スプラッタハウス	120,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ワールドスタジアム	120,000円	有	有	有	有	4		テクナート
オーダイン	115,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
スプラッタハウス	105,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
メルヘンメイズ	90,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ドラゴンスピリット	85,000円	有	有	有	有	4		テクナート
源平討魔伝	50,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ワンダーモモ	50,000円	有	有	有	有	4		テクナート
源平討魔伝	45,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
バックランド	35,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
イシターの復活	35,000円	有	有	有	有	4		テクナート
イシターの復活	30,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
バラデューク	20,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
バラデューク	15,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
ドラゴンバスター	15,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
バラデューク	15,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ドラゴンバスター	15,000円	有	有	有	有	4		テクナート
モトス	15,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ドルアーガの塔	15,000円	有	有	有	有	4		テクナート
リブルラブル	15,000円	有	有	有	有	4		テクナート
フオゾン	15,000円	有	有	有	有	4		テクナート
トイポップ	15,000円	有	有	有	有	4		テクナート
メトロクロス	15,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ギャプラス	10,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ディグダグ	8,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
パックマン	8,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ギャラクシアン	7,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

日物

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
花のももこ組	88,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
花のもも子組	70,000円	有	有	有	有	4		テクナート
アームドF	45,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
テラフオース	45,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
クレイジークライマーⅡ	40,000円	有	有	有	有	4		テクナート
クレイジークライマーⅡ	38,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
麻雀殺人事件	30,000円	有	無	無	有	4	新品パネル配線付	タイムマシン
子連れ狼	30,000円	有	有	有	有	4		テクナート
UFOロボダンガー	25,000円	有	無	有	無	4		㈱玉屋
妖魔忍法帖	20,000円	有	有	有	有	4		テクナート
クリスタルギャル	13,000円	有	有	有	有	4	新品パネル付	㈱キョーワインターナショナル
クイズハイホー	10,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
マグマックス	8,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン

任天堂

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ポパイ	10,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ドンキーコングⅢ	8,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

ビデオシステム

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
アイドル麻雀放送局	68,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ラビオレプス	35,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
お雀子ハイスクール	20,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
お雀子クラブ	15,000円	有	有	有	有	4	新品パネル付	㈱キョーワインターナショナル

ホームデーター

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
麻雀鹿鳴館	58,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
麻雀女子プロレス	38,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
麻雀クリニック	35,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
マージャンクリニック	28,000円	有	無	無	有	4	新品パネル配線付	タイムマシン
麻雀放浪記 捉	25,000円	有	無	無	有	4	新品パネル配線付	タイムマシン
麻雀放浪記外伝	20,000円	有	有	有	有	4		テクナート

三木商事

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
カメラ小僧	58,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋

UPL

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
アトミックロボキッド	98,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
アトミックロボキッド	60,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
アークエリア	40,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ミュータントナイト	25,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ミュータントナイト	25,000円	有	有	有	有	4		テクナート
XXミッション	18,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
忍者くん阿修羅の章	15,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
忍者くん阿修羅の章	15,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ノバ2001	10,000円	有	有	有	有	4		テクナート
忍者くん	10,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

その他

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-CM202	32,000円	有	有	有	有	5	新古品・モデム	フューチャーランド北本
PC-8801-17(ビデオアートボード)	25,000円	有	無	有	有	5	専用ソフト付	(有)リードコナン
PC-88VA-11	22,000円	有	無	無	有	4	ビデオアートボード	マイクロアーツ
PC-88VA-09	22,000円	有	無	無	有	4	バージョンアップボード	マイクロアーツ
PC-8801-23	20,000円	有	無	有	有	4	サウンドボードⅡ	マイクロアーツ
PC-8801-24	20,000円	有	無	有	有	4	サウンドボードⅡ	マイクロアーツ
PC-PR201-02K	18,000円	有	有	有	有	5	新古品・第2水準漢字ROM	フューチャーランド北本
PC-9871K	18,000円	有	有	有	有	5	マウスセット	サンエコー
PC-9801-09	17,000円	有	有	有	有	5	新古品,640K用IF	フューチャーランド北本
PC-9801-26K	14,000円	有	無	有	有	4	サウンドボード	マイクロアーツ
PC-8801-16	10,000円	有	無	有	有	4	16ビットボード	マイクロアーツ
PC-PR406-12	10,000円	有	無	有	有	4	PR406用コピーボード	マイクロアーツ
PC-9801U-03	9,000円	無	無	無	有	3	U2用サウンドボード	マイクロアーツ
PC-9801-21	5,000円	無	無	無	無	3	128KB, RAMチップ	マイクロアーツ
PC-9801-12K	5,000円	無	無	無	無	3	第2水準漢字チップ	マイクロアーツ

IOデータ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PIO-9234G-1ME	22,000円	有	有	有	有	5	1メガRAMボード	フューチャーランド北本
PIO-8234H-1M	19,800円	有	有	有	有	5	IMB増設RAMボード	聖和ライフサービス
PIO-9234-1.5M	18,000円	無	無	無	無	3	1.5M, RAMボード	マイクロアーツ
PIO-9234-1M	12,000円	無	無	無	無	3	1M, RAMボード	マイクロアーツ

ICM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MC-20EX	70,000円	有	有	有	有	5		㈱サンマックス

関西電機

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
KSW-D15	8,000円	有	有	有	有	5	アナログRGB切替器	フューチャーランド北本

キャノン

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FC-3	59,800円	有	有	有	有	5	コピー機(新品)	マイコンランド上田店
FC-3	52,800円	有	無	無	有	3	コピー機	㈱日本マイコン流通センター

計測技研

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
KGU-X68MD	9,000円	有	有	有	有	5	MIDIインターフェースユニット	サンエコー

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MZ-1X19	19,800円	有	有	有	有	5	モデムホン	(有)[illegible](マイコンショップアイザワ)
CZ-8BV2	19,000円	有	無	有	有	4	イメージボード	マイクロアーツ
MZ-1T02	5,000円	無	無	無	有	3		ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー

日本メディアネットワーク

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
JM-1200S	11,000円	有	無	有	有	5	1200ボーモデム	マイクロアーツ

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MB28111	10,000円	有	無	有	有	4	FM-11用漢字ロム	マイクロアーツ

ブラザー

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PS-400R	39,000円	有	有	有	有	5	782Kプリンターバッファー	フューチャーランド北本

マイクロデータ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
アインシュタイン88	19,000円	有	無	無	有	4	バスコダガマ	マイクロアーツ

メルコ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
HB-2000	23,000円	有	無	有	有	3	2MBボード	マイクロアーツ
BM-2000	20,000円	有	無	有	有	3	2MBボード	マイクロアーツ

和知電子

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MK-1500	6,000円	有	無	無	無	3	98用マウス1/F	マイクロアーツ

調査にご協力いただいた販売店リスト

■㈲石田電器：〒085　北海道釧路市堀川町2-32　☎0154-25-6168
■ＩＣカプセル：〒090　北海道北見市北1条西2丁目　サンプラザ2F　☎0157-23-8444
■メディア旭川：〒070　北海道旭川市三条通10丁目右10号　☎0166-25-9801
■電巧堂青森本店Ｄａｃ：〒033　青森県青森市新町2-2-4　☎0177-23-2356
■㈲リードコナン：〒020　岩手県盛岡市上田 4-21-26　☎0196-22-4661
■ＯＡショップアクソン：〒380　長野県長野市新田町1120　☎0262-35-2484
■マイコンランド上田：〒386　長野県上田市中央西1-15-28　☎0268-24-3515
■ＯＴＫコンピュータプラザ：〒372　群馬県伊勢崎市本町1-18　☎0270-25-5516
■ＩＣランドキタジマ：〒308　茨城県下館市女方5　☎0296-28-0050
■㈱スタンバイ　東京店：〒101　東京都千代田区外神田1-6-6 松田ビル2F　☎03-258-8955
■㈱玉屋：〒168　東京都杉並区和泉2-1-26　☎03-323-5524
■㈱キョーワインターナショナル：〒141　東京都品川区東五反田4-7-26 塚本ビル1F　☎03-448-0832
■㈱日本マイコン流通センター：〒150　東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F　☎03-463-4455
■フリータイム㈱：〒144　東京都大田区西蒲田6-37-8　☎03-739-2911
■聖和ライフサービス：〒142　東京都品川区旗の台5-1-6 周ビル3F　☎03-785-7855
■サンエコー：〒134　東京都江戸川区中葛西2-4-52　☎03-877-5528
■タイムマシン：〒183　東京都府中市新町3-15-5　☎0423-67-1129
■Ｊ＆Ｐ八王子そごう店：〒192　東京都八王子旭町1-1　☎0426-26-4141
■㈱ＯＡシステムプラザ　横浜店：〒220　神奈川県横浜市西区南幸2-20-11 NSビル2F　☎045-314-6634
■マイコンショップアイザワ：〒231　神奈川県横浜市中区大平町1　☎045-641-4337
■㈱サンマックス：〒243　神奈川県厚木市旭町3-9-15　☎0462-29-6171
■マイクロアーツ：〒228　神奈川県座間市入谷5-2591-19-2F　☎0462-54-3300
■フューチャーランド北本：〒364　埼玉県北本市本宿2-40　☎0485-91-2199
■パソコンハウス・ダイナ：〒460　愛知県名古屋市中区大須3-31-28 山惣ビル1F　☎052-261-7830
■ＯＡシステムプラザ名古屋店：〒460　愛知県名古屋市中区大井町3-20 OAビル　☎052-332-5233
■コム・イン浜松店：〒430　静岡県浜松市田町227-16 地産ビル3F　☎0534-55-1781
■ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー：〒444　愛知県岡崎市康生通西2-20-2 シビコ3F　☎0564-23-4960
■岐阜マイコンセンター：〒500　岐阜県岐阜市鹿島町8-43 錦声ビル2F　☎0582-51-6338
■フレックス四日市店：〒510　三重県四日市市鵜ノ森2-2-1 堀田ビル2F　☎0593-53-7503
■ユーバース日本橋店：〒556　大阪市浪速区日本橋4-5-11 椿本ビル2F　☎06-631-4016
■阪神商会：〒556　大阪市浪速区日本橋5-7-11 エビスビル2F　☎06-643-2131
■テクナート：〒556　大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F　☎06-643-7641
■無線パーツ㈱富山店：〒939　富山県富山市掛尾町297-1　☎0764-21-6822
■ベスト電器大分パソコン館：〒870　大分県大分市中央町2-3-10　☎0975-32-9396

新刊書籍・別冊のご案内——書店で予約しよう！——

■『ドラゴンスピリットの本』（Ｂ５判）予価1,600円
ドラスピの原作者が書き下ろしたイラスト・小説・劇画・設定資料・楽譜を満載した貴重本！
■『妖怪道中記』ゲームブック（Ａ６判）予価650円
たろすけといっしょに冒険に旅立とう。一気に解ける楽しい本！
■『ドラゴンスピリット』ゲームブック（Ａ６判）予価600円
ちょっと手ごたえのある設定がキミをあきさせません！
■『レッツプレイ！コンピュータミュージック』Vol4 予価1,600円
現行のコンピュータ・ミュージック関連のハード，ソフトをすべて網羅した我国初の書！
■『ワープロ／パソコン通信電話帳』（Ｂ５判）予価1,800円
BBS電話帳を改題。600局を越す，パソコン通信ネットを紹介する，我国唯一の書。
■『プログラム大全集』（Ｂ５判）
FM-7／77シリーズ用とＸ１シリーズ用を同時発売。いずれもだれにでも打込めるプログラム・リストと，わかりやすい解説記事を加えています。
※発売は３月中旬からになります。

■通信販売の方法■

電波新聞社発売のキャラクター・グッズや，本，ソフトなどが欲しいけど，近くのお店で売切れだったり，近くにお店がないという人は，通信販売で手に入れることができます。

通信販売の方法は２種類あります。必ずどちらかで申し込んで下さい。電話や葉書きによるお申し込みはできません。

(1)郵便振替による方法

本誌に折り込まれている郵便振替用紙を使う，手数料なしの一番便利な方法です。

①本誌の前の方のページに折り込まれている，払込通知表（赤い字で印刷されている横長の紙）を切り取ります。購読申込書と書いてありますが，グッズやソフトの通信販売にも使えます。

②表の「払込人住所氏名」のところに，あなたの住所と氏名を書きます。

③「金額」には，欲しい商品の合計金額に送料をプラスした金額を記入します。送料は右の送料の例を参考にして下さい。

④裏の「送付先住所」「送付御氏名」に，あなたの住所と名前を書きます。

⑤「通信欄」に，注文商品（サイズ・色などあればはっきりと書く），個数を書きます。

⑥記入もれはないかよく確認して，その用紙とお金を持って郵便局へ行き，窓口で払込みます。(用紙を封筒に入れて送ったりしないで下さい。）この時，郵便局での手数料はいっさいかかりません。

⑦郵便局でお金を払込んでから，10日～２週間ぐらいすると，あなたの家に申し込んだ商品が届きます。

(2)現金書留による方法

手数料がかかっても，どうしても早く手に入れたいという人には，この方法が便利です。

①郵便局へ行って現金書留用の封筒を買ってきます。普通の封筒で，現金を送ることは法律で禁じられていますので，必ず現金書留用の封筒を使って下さい。

②どんな紙でもいいから，あなたの住所・氏名と，希望する商品（色やサイズなどがあればはっきりと書く)，個数をメモして，商品の合計金額に送料を加えたお金と，メモした用紙を封筒に入れてとじます。

③あて先は，〒141 東京都品川区東五反田１－11－15電波新聞社「出版販売部」あてでお願いします。

④郵便局へ行き，窓口で申し込みます。この時に手数料がかかります。

⑤一週間以内には，あなたの手もとに商品が届きます。

(送　料)

キャラクター・グッズの送料は，合計金額が5,000円以内の場合は350円です。

例：			
アウトラン	ウォーレット	1個	1,200円
源平討魔伝	三種の神器	1個	950円
イシター	下じき	1枚	200円
		合計	2,350円

↓

送料　350円

従って通信販売に必要な金額は……… 2,700円

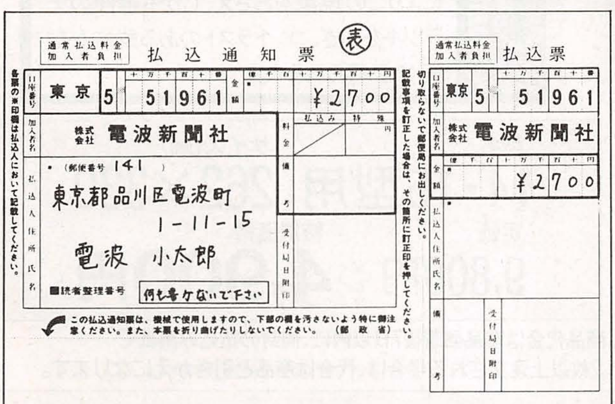
合計金額が5,000円以上になる場合は，送料サービスになります。

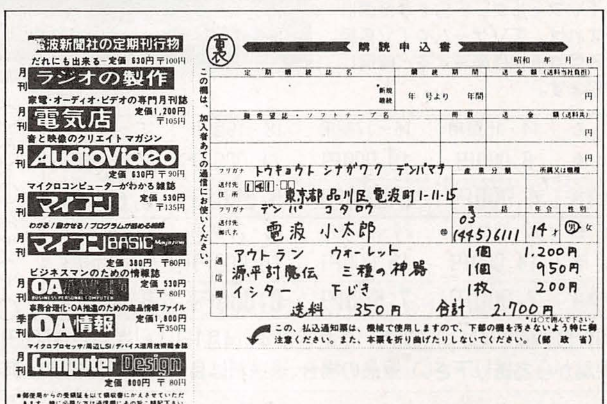
●これ以外の特別な場合

●下じきのみの申し込み…… 5枚1組　350円
（1枚でも送料はかわりません）

●ペーパーバック…………………… 2枚　240円
3～5枚　350円

※バックナンバーや別冊，ソフトも同じ方法でお申し込みできます。

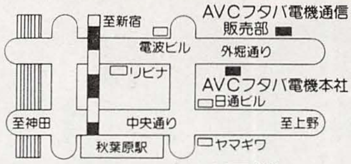




秋葉原価格でローンができます
電気の街秋葉原で 24年の信用!!

AVCフタバ

☎03(253)7661



AVCフタバ電機
〒101 東京都千代田区外神田2-9-8
神田ユニオンビル ☎03-253-7661(代)

トムソン4475N(PC-98/88用)
14型ディスプレイ(専用スタンド付)
0.31mmドットピッチ、デジタルアナログRGB入力
標準価格¥99,800 特価¥49,800



今すぐ もよりの電話から			
札 幌	011-611-5104	名古屋	052-452-3271
仙 台	022-264-3704	大 阪	06-311-3931
新 潟	0252-75-4175	広 島	082-295-6873
		福 岡	092-481-2494

SHARP X68000 ACE FD/HD

■当社はX68000のプロショップです。何でもお気軽にご相談ください。

FDタイプ

①0.31ドットピッチモニターと…………
CZ-601C¥319,800
CZ-611D¥145,000
合計 ¥464,800

②0.39ドットピッチモニターと…………
CZ-601C¥319,800
CZ-601D¥119,800
合計 ¥459,600

③2モードオートスキャンチューナー無し
CZ-601C¥319,800
CZ-603D¥ 84,800
合計 ¥404,600

④21インチモニターと…………………
CZ-601C¥319,800
CU-21CD¥139,800
合計 ¥459,600

全組合せAVC特価(安いっ!)

新製品についてはお問い合せ下さい。



HDタイプ

①0.31ドットピッチモニターと…………
CZ-611C¥399,800
CZ-611D¥145,000
合計 ¥544,800

②0.39ドットピッチモニターと…………
CZ-611C¥399,800
CZ-601D¥119,800
合計 ¥519,600

③2モードオートスキャンチューナー無し
CZ-611C¥399,800
CZ-603D¥ 84,800
合計 ¥484,600

④21インチモニターと…………………
CZ-611C¥399,800
CU-21CD¥139,800
合計 ¥539,600

全組合せAVC特価(安いっ!)

SHARP X1 turbo ZIII



X1ターボシリーズの独自の機能を全継承。VCCIゼロdB基準に適合させた。
CZ-888C…¥169,800
CZ-860D…¥ 99,800
合計………¥269,600

AVC特価

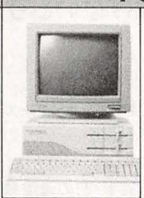
NEC PC-9801RA2



80386と「日本語MSOS/2」更に「日本語MS-WINDOWS/386」を採用。
(写真のモニターは別売)
PC-9801RA2
標準価格…¥498,000
特価 ¥375,000

お支払例 ¥34,688×12回 ¥18,438×24回 ¥12,917×36回 ¥10,156×48回

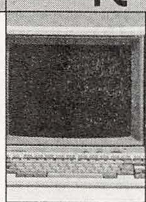
NEC PC-9801RX2



12MHzノーウェイトの80286を搭載しV30も採用している。メモリー容量は最大11.6MBまで拡張可能。
(写真のモニターは別売)
PC-9801RX2
標準価格…¥398,000
特価 ¥295,000

お支払例 ¥27,288×12回 ¥14,504×24回 ¥10,161×36回 ¥ 7,990×48回

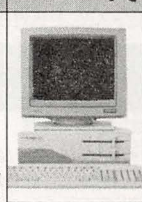
NEC PC-9801UVII



新開発のカスタムVLSIの採用でコンパクトボディを実現、充実のパワーを装備。
(写真のモニターは別売)
PC-9801UVII
標準価格…¥265,000
特価 ¥198,000

お支払例 ¥18,315×12回 ¥ 9,735×24回 ¥ 6,820×36回 ¥ 5,363×48回

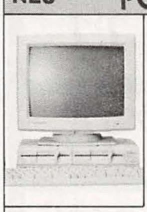
NEC PC-9801VMII



VM21の後継機でCPUに10MHzのV30を使用、20MB、40MBのHDDを内蔵可能、5"FDD2基内蔵。
(写真のモニターは別売)
PC-9801VMII
標準価格…¥328,000
特価 ¥245,000

お支払例 ¥22,663×12回 ¥12,046×24回 ¥ 8,439×36回 ¥ 6,635×48回

NEC PC-8801FE



88シリーズの入門機約1300種のソフトウェアを利用でき、ビデオ入力端子付テレビと直結。
(写真のモニターは別売)
PC-8801FE
標準価格‥¥129,000
特価 ¥98,000

お支払例 ¥ 9,065×12回 ¥ 6,234×24回 ¥ 4,818×36回 ¥ 3,375×48回

NEC PC-8801MA2



こちら88FA/MAの後継機で約1.2倍のコストパフォーマンスを図る、1M FDD2基内蔵。
(写真のモニターは別売)
PC-8801MA2
標準価格‥¥168,000
特価 ¥126,000

お支払例 ¥11,655×12回 ¥ 6,195×24回 ¥ 4,340×36回 ¥ 3,413×48回

EPSON PC-286X(STD)



クロック周波数16MHzと高速の80286を初めて搭載し、ノーウェイト動作を可能にした。
PC-286X(STD)・¥438,000
CU-14CD(シャープ)¥ 84,800
合計………¥522,800
特価 ¥398,000

お支払例 ¥36,815×12回 ¥19,568×24回 ¥13,705×36回 ¥10,779×48回

PC-286VE(STD)



同社PC-286V後継機で20%処理速度を向上させ、カートリッジ型HDDの搭載を可能にした。
PC-286VE(STD)・¥298,000
CU-14CD(シャープ)¥ 84,800
合計………¥382,800
特価 ¥274,000

お支払例 ¥25,345×12回 ¥13,472×24回 ¥ 9,438×36回 ¥ 7,421×48回

Panasonic A1WX



ワープロソフトに加え、アドレス、ネームカード、AVラベル、入出力セレクト等とFM音源を内蔵。
標準価格
FS-A1WX…¥ 69,800
特価 ¥55,000

お支払例 ¥ 6,050×10回 ¥ 5,088×12回 ¥ 3,499×18回 ¥ 3,190×20回

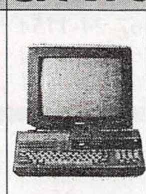
SONY HB-F1XDJ



プログラミングツール、解説本、グラフィック、FM音源、スプライトのエディターも付属。
標準価格
HB-F1XDJ‥¥ 69,800
特価 ¥57,800

お支払例 ¥ 5,347×12回 ¥ 4,354×15回 ¥ 3,677×18回 ¥ 3,352×20回

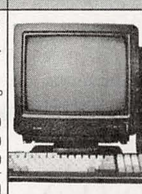
SANYO PHC-70FD



実数型BASICコンパイラーを内蔵した新しいタイプのパソコン、FM音源も無論搭載。
DHC-70FD・¥ 64,800
CMT-A14F1¥ 64,800
合計………¥129,600
特価 ¥94,800

お支払例 ¥ 8,769×12回 ¥ 6,030×18回 ¥ 4,661×24回 ¥ 3,265×36回

SHARP X1 twin



X1のあらゆる機能を集結! パソコン派もゲーム派も遊び心をくすぐられますね。
CZ-830C…¥ 99,800
CZ-820D…¥ 79,800
合計………¥179,600
特価 ¥94,800

お支払例 ¥ 8,769×12回 ¥ 6,030×18回 ¥ 4,661×24回 ¥ 3,265×36回

●分割回数は3回〜48回まで自由に選べます。

●セットの組合せは自由!広告に出ていない他の機種はお問合せ下さい。

メーカー	型 番	標準価格	現金特価	20回分割
NEC	PC-KD854N(ディスプレイ)	¥ 84,800	¥ 66,800	¥ 3,874
	PC-KD854(ディスプレイ)	¥ 89,800	¥ 54,000	¥ 3,132
	PC-KD862(ディスプレイ)	¥ 99,800	¥ 74,000	¥ 4,292
SHARP	CZ-603D(ディスプレイ)	¥ 84,800	AVCフタバ特価	
	CZ-601D(ディスプレイ)	¥119,800	AVCフタバ特価	
	CZ-611D(ディスプレイ)	¥145,000	AVCフタバ特価	
	CU-14CD(ディスプレイ)	¥ 84,800	AVCフタバ特価	
	CU-14ED(ディスプレイ)	¥ 74,800	AVCフタバ特価	
ビクター	GD-V140(ディスプレイ)	¥128,000	¥ 74,800	¥ 4,338

メーカー	型 番	標準価格	現金特価	15回分割
NEC	PC-PR102TL3(プリンター)	¥ 50,000	¥ 39,800	¥ 2,998
	PC-PR101E2(プリンター)	¥ 89,800	¥ 70,800	¥ 5,334
	PC-PR201G(プリンター)	¥158,000	¥124,000	¥ 9,342
EPSON	AP-800(PC)(プリンター)	¥ 99,800	¥ 78,800	¥ 5,936
	AP-550(PC)(プリンター)	¥ 69,800	¥ 75,000	¥ 4,143
	VP-135EX(プリンター)	¥100,000	¥ 78,800	¥ 5,936
SHARP	CZ-8PC3(プリンター)	¥ 65,800	¥ AVCフタバ特価	
	CZ-8PK9(プリンター)	¥ 89,800	¥ 79,800	¥ 5,258
	CZ-8PK7(プリンター)	¥122,000	¥ 97,000	¥ 7,081

メーカー	型 番	標準価格	現金特価	48回分割
NEC	PC-88VA3 (8/16bit)	¥398,000	¥298,000	¥ 8,071
	PC-9801LV21(ラップトップ)	¥345,000	¥258,000	¥ 6,988
	PC-98LTmodel22(ラップトップ)	¥288,000	¥215,000	¥ 5,823
	PC-9801LS2(32bit)	¥628,000	¥470,000	¥12,729
EPSON	PC-286US(STD)(ラップトップ)	¥268,000	¥215,000	¥ 5,823
	PC-286LE(STD)(ラップトップ)	¥398,000	¥318,000	¥ 8,613
富士通	FM-R50LT2(ラップトップ)	¥428,000	¥320,000	¥ 8,666
	FM-R10LT(ラップトップ)	¥198,000	¥148,000	¥ 4,008
SHARP	CZ-811C(8bit)	¥ 89,800	¥ 12,000	¥ ——

頭金なし 手軽な電話クレジット。

カレッジクレジット 保証人なし。但し満20才以上の学生の方。

納 期 通常の場合、当社に申込書が到着後1週間以内。特に人気のある商品で品薄の場合、少々納期が遅れる場合もありますので御了承下さい。

製品先取り お支払いは約1〜2カ月後から。

低金利クレジット 1回の支払は2,700円以上で3〜48回。ボーナス併用も可。

完全保証 すべてメーカー保証書付 アフターケア万全。

AM10時からPM9時まで受付 日曜・祝日も営業

全国代引 お届けした者に、代金をお支払いいただく方法です。(但し、手数料1,000円)

18才未満の方 ご両親が代理購入者としてお申し込み下さい。

INTELLIGENT CENTURY

21世紀までに、何ができるだろう。



ショールーム風景

IPLは、情報を媒介とした個人と社会の関わりを考え、すでに70000人を越えるユーザーの、パーソナルな情報管理のお手伝いをしてきました。

今後共、当社では常に〝真のサービスとは何か〞を基本ポリシーに信頼性、経済性の高い会社として、多様なニーズに応え続けたいと考えています。

比べてほしいから、ご紹介します。
さらにお買得IPLクレジット

●ステップアップクレジットがおトク。

まず月々1,000円からスタートして2年後から3,000円へアップ。ボーナスも1年後1万円。3年後3万円。また夏のボーナスを貯金して冬のボーナスも1年後1万円。3年後3万円、また夏のボーナスを貯金して冬のボーナスのみ年一回のお支払いもOK。さらにお支払い回数も1回払いから最長84回までご自由に設定が可能です。

●追加購入もクレジットだから便利。

追加購入も買い換えもご利用中のIPLクレジットを月々僅か1,000円ずつの調整でOK。

●THANKS70000人フェア!! お買得感をじっくり比べて下さい。

70,000人もの人々が体感した安心感。
――信頼のIPLワンタッチワイドサポート

●業界初、IPLでこそ成し得た3倍保証。

メーカー保証12ヶ月の商品なら36ヶ月の保証とグッと長期間の保証を実施。末長く安心してご利用いただけるよう、IPLが成し得たワイドなサポート体制。

(もし実費で修理したらこんなに費用がかかります:プリンタヘッド交換¥29,500以上/98シリーズメインボード交換¥21,600以上/ドライブ交換¥13,200以上)

●IPLだからこそ初期不良への保証も万全。交換期間も1ヶ月ともっとも長期間です。

●安心のサポート。IPLキーボードレッスン無料で添付。

目でさがさず、指がキーボードを確実に覚えて、プログラミング上達に格段の差がつくレッスン用ソフト(¥9,800)をPC-98EPSON286シリーズに無料で添付。

●IPLの実績から実戦・初の通信教育制度。

初めてコンピュータを手にしたその日から安心してお使いいただける様、IPL独自の通信教育制度です。もちろん受講料は無料です。

ORDER TELEPHONE

電話受付:AM10:00~PM8:00 水曜定休日

本社 0467-24-7511

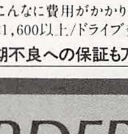
大阪 06-311-2736

銀座	03-541-3058	青山	03-470-0061	札幌	011-621-1444
仙台	022-266-0531	広島	082-293-7881	福岡	092-481-2644

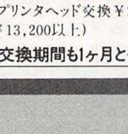
商品管理部(納期、配達日のお問合せ、ご指定日のご連絡)	0467-24-1154	**ご注文お問合せ**	0467-24-1154
メンテナンス部(ハード上のご相談、お問合せ、初期不良の対応)	0467-24-0453	**ビギナーズ・ホットライン**	0467-24-0941
FAX(ご注文、お見積り、カタログ編集などスピーディに)	0467-24-0561	**下取りホットライン**	0467-24-2040

プロの眼

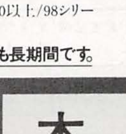
今月のselect商品



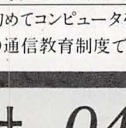
PC-286LTP
テンキーパット
数値入力を楽にする
為に必携!



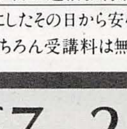
HDD40R
40MB HDD代替処理
機能付フォーマット
アクセス28ms



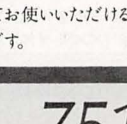
FR-1000
拡張スロットにセット電話回線
に接続するだけ直接送受信FAX



MEDIAGRAPH-10
細かい線、複雑な形な
ぞり書き等小枝可能
のマウスタブレット



CZ8TU
モニターにTV機能
を加える



SA-600F
フラットなプリンタ棚
格納省スペース型
キャスター付

超低金利……… 組合せ自由 全国無料配送

NEC

NEC PC-8801FE

アクセス **No.B0401**

価格¥256,200 ➡ **IPL超特価**

品名	価格
PC-8801FE(FM3音SSG3音のサウンド機能5"2D*2FDD)	¥129,000
PC-KD854N(0.39アナログRGB4050字カラーCRT回転台付き)	¥ 84,800
3Mブランクディスケット(5"2D*10枚)	¥ 17,000
ラストハルマゲドン	¥ 7,800
イースII	¥ 7,800
ソーサリアン	¥ 9,800
☆IPL's 4 BIG SUPPORT	¥ 0

¥1,100 ×48回 ボーナス2.0万×8回　標準価格¥256,200

月額	ボーナス
¥ 3,700×60回	ボーナス なし
¥ 2,400×36回	ボーナス 2.0万×6回
¥ 5,100×24回	ボーナス 2.0万×4回
¥ 7,800×18回	ボーナス 2.0万×3回

アクセス **No.B0402**

価格¥284,000 ➡ **IPL超特価**

品名	価格
PC-8801FE(FM3音SSG3音のサウンド機能5"2D*2FDD)	¥129,000
PC-KD863G(PCエンジンゲーム機能内蔵スピーカー回転台付15"カラー)	¥138,000
3Mブランクディスケット(5"2D*10枚)	¥ 17,000
☆IPL's 4 BIG SUPPORT	¥ 0

¥1,600 ×48回 ボーナス2.0万×8回　標準価格¥284,000

月額	ボーナス
¥ 2,400×60回	ボーナス 1.0万×10回
¥ 3,000×36回	ボーナス 2.0万×6回
¥ 5,000×24回	ボーナス 2.5万×4回
¥ 8,000×18回	ボーナス 2.51万×3回

◆日曜・祭日指定配達◆

組み合せ自由

NEC PC-8801VA2

アクセス **No.B0404**

価格¥661,700 ➡ **IPL超特価**

品名	価格
PC-88VA2(16ビット1M5"2FDDマウス、アニメフレーマ添付)	¥298,000
PC-KD863S(15"0.39ステレオアンプ、スピーカー、チルトスタンド付)	¥118,000
PC-88 VA・11K(ビデオボード)	¥ 39,800
PS-88-VA104-HMW(絵、音、文字、アニメーションを1画面でカード感覚と統合OK)	¥ 28,000
AP-550PC(24ピンカラー漢字プリンタはがきB4縦可)	¥ 69,800
88CARD(27種カード事例集付コメント検索可、身の回りの情報を即管理)	¥ 28,000
ユーカラ VA(ワープロ機能、グラフィック機能、通信機能)	¥ 36,000
パーソナルモデムSR-30(パソコンの新しい可能性をプレゼント!/¥19800)	プレゼント中
#724(SR-30用ケーブル¥5000)	プレゼント中
マイトアンドマジック	¥ 9,800
ソーサリアン	¥ 9,800
SR-007(キャスター付に4段ラック)	¥ 24,500
☆IPL's 4 BIG SUPPORT	¥ 0

¥3,900 ×72回 ボーナス3.0万×12回　標準価格¥661,700

月額	ボーナス
¥ 5,000×60回	ボーナス 3.2万×10回
¥ 7,400×48回	ボーナス 3.0万×8回
¥10,000×36回	ボーナス 3,58万×6回
¥10,300×60回	ボーナス なし

NEC PC-8801MA2

価格¥315,800 ➡ **IPL超特価**

品名	価格
PC-8801MA2(FM6音リズム6音ステレオ12音源SSG3音1M5"2HD)	¥168,000
PC-KD863G(PCエンジンゲーム機能内蔵スピーカー回転台付15"カラー)	¥138,000
PC-8872U(マウス)	¥ 9,800
パーソナルモデムSR-30(パソコンの新しい可能性をプレゼント!/¥19800)	プレゼント中
SR-30用ケーブル(¥5000)	プレゼント中
☆IPL's 4 BIG SUPPORT	¥ 0

¥2,600 ×48回 ボーナス2.0万×8回　標準価格¥315,800

月額	ボーナス
¥ 3,000×60回	ボーナス 1.12万×10回
¥ 4,300×36回	ボーナス 2.0万×6回
¥ 6,100×24回	ボーナス 3.0万×4回
¥ 9,700×18回	ボーナス 3.0万×3回

夏のボーナス一括
システムはお手元へ

NEC PC-9801UV II

価格¥582,200 ➡ **IPL超特価**

品名	価格
PC-9801UV11(処理速度向上、縦横置自在、A4ファイル大、3.5"×2FD)	¥265,000
PC-KD854N(0.39アナログRGB4050字カラーCRT回転台付き)	¥ 84,800
一太郎 Ver.3(MS-DOS版ワープロソフト)	¥ 58,000
PC-101G2カラートラクタ付漢字55字/秒カット紙連続紙切り替え使用可)	¥138,000
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))	¥ 10,000
イースII	¥ 7,800
信長の野望全国版	¥ 9,800
Super大戦略98	¥ 8,800
電話帳電卓*贈呈(電話番号50人分、スケジュルメモOK電卓機能付)	プレゼント中
☆IPL's 4 BIG SUPPORT	¥ 0

¥2,600 ×72回 ボーナス3.0万×12回　標準価格¥582,200

月額	ボーナス
¥ 5,000×60回	ボーナス 2.26万×10回
¥ 5,600×48回	ボーナス 3.0万×8回
¥ 8,600×36回	ボーナス 3.0万×6回
¥ 11,500×24回	ボーナス 5.0万×4回

アクセス **No.B0406**

価格¥725,100 ➡ **IPL超特価**

品名	価格
PC-9801UV11(処理速度向上、縦横置自在、A4ファイル大、3.5"×2FD)	¥265,000
CU-14CD(超高解像度、31オーバースキャン2000/4050字カラー)	¥ 84,800
TF-14ED(上下左右角度調節自由 チルト台 ¥5800)	プレゼント中
3Mブランクディスケット(3.5"2HD*10枚)	¥ 24,500
PC-PR201TH(高速カラー縮小4倍拡、網掛け白黒反転ゴシック、ハガキ可)	¥145,000
一太郎 Ver.3(MS-DOS版ワープロソフト)	¥ 58,000
花子(図形まじり文書作成ソフト。オリジナリティを追求!)	¥ 58,000
GT-1000(写真地図新聞本等なぞるだけ1677万色カラーA7文書に威力)	¥ 79,800
#5220(RS-232Cケーブル)	プレゼント中
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))	¥ 10,000
電話帳電卓*贈呈(電話番号50人分、スケジュルメモOK電卓機能付)	プレゼント中
☆IPL's 4 BIG SUPPORT	¥ 0

¥3,900 ×72回 ボーナス3.0万×12回　標準価格¥725,100

月額	ボーナス
¥ 5,000×60回	ボーナス 3.15万×10回
¥ 7,300×48回	ボーナス 3.0万×8回
¥10,000×36回	ボーナス 3.55万×6回
¥14,800×24回	ボーナス 5.0万×4回

COMPUTER CREATION

IPL

株式会社・アイピーエル

〒248 鎌倉市雪ノ下4－1－12
雪ノ下ビル
鎌倉市雪ノ下3-4-23:商品管理部

AM10:00▶PM8:00
水曜日定休

安心の3倍保証

NEC PC-9801VM II

アクセス **No.B0407**

価格¥740,600 ➡ **IPL超特価**

品名	価格
PC-9801VM11(V30(10/8MHz)1MバイトFDD×2、HDD内蔵可)	¥328,000
CU-14CD(超高解像度、31オーバースキャン2000/4050字カラー)	¥ 84,800
TF-14ED(上下左右角度調節自由 チルト台 ¥5800)	プレゼント中
HG-800PC(漢字高速220字/秒単票/連続紙給紙ワンタッチ葉書ラベル紙)	¥168,000
EPSON毛筆ワープロ	プレゼント中
PS98-013-HMW(MS-DOS(Ver3.3)ディスクを効率良く活用する)	¥ 18,000
MS-DOS入門書(MS-DOSいたれりつくせり本)	¥ 1,800
一太郎 Ver.3(MS-DOS版ワープロソフト)	¥ 58,000
The CARD 3(情報をカードの形で手軽に管理。使い勝手の良さ独自の高速検索)	¥ 48,000
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))	¥ 10,000
3M ブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥ 24,000
電話帳電卓*贈呈(電話番号50人分、スケジュルメモOK 電卓機能付)	プレゼント中
☆IPL's 4 BIG SUPPORT	¥ 0

¥3,000 ×72回 ボーナス3.63万×12回　標準価格¥740,600

月額	ボーナス
¥ 5,800×72回	ボーナス 2.0万×12回
¥ 5,500×60回	ボーナス 3.0万×10回
¥ 7,600×48回	ボーナス 3.0万×8回
¥ 9,900×36回	ボーナス 3.8万×6回

LEVEL UP

下取りも
ご相談下さい

NEC PC-9801RX2

アクセス **No.B0409**

価格¥1,012,700 ➡ **IPL超特価**

品名	価格
PC-9801RX2(12/10MHz、80286V30、1MB5"FDD*2)	¥398,000
CU-14CD(超高解像度、31オーバースキャン2000/4050字カラー)	¥ 84,800
TF-14ED(上下左右角度調節自由 チルト台 ¥5800)	プレゼント中
3M ブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥ 24,000
PS98-507-HMW(1画面で複数のソフトを操作可能/日本語MS-WINDOW)	¥ 20,000
PS98-013-HMW(MS-DOS(Ver3.3)ディスクを効率良く活用する)	¥ 18,000
MS-DOS入門書(MS-DOSいたれりつくせり本)	¥ 1,800
PS98-371-HMW(MS-DOS上でBASICを起動させるソフト(Ver6.0))	¥ 17,000
一太郎 Ver.3(MS-DOS版ワープロソフト)	¥ 58,000
花子(図形まじり文書作成ソフト。オリジナリティを追求!)	¥ 58,000
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))	¥ 10,000
Z's STAFF KiD 98(説得!文書とイメージの融合。カラーハードコピーグラフィック)	¥ 28,000
The CARD 3(情報をカード形で手軽に管理。使い勝手の良さ独自の高速検索)	¥ 48,000
NM-9950 II(15"24ピン漢字/秒カラー圧縮印刷可)	¥245,000
ペーパー15"(500枚)	¥ 2,100
☆IPL's 4 BIG SUPPORT	¥ 0

¥3,500 ×72回 ボーナス5.0万×12回　標準価格¥1,012,700

月額	ボーナス
¥ 5,500×72回	ボーナス 3.8万×12回
¥ 8,700×60回	ボーナス 3.0万×10回
¥ 9,800×48回	ボーナス 4.0万×8回
¥12,800×36回	ボーナス 5.0万×6回

輸送上のトラブルにも対応

お申し込みはナンバーでお願いします。

※IPL超特価システムはさらにおトクなシステム。お電話でお問合せください。

アクセス No.B0408

価格¥687,800 ➡ IPL超特価

品名	価格
PC-9801RX2(12/10MHz、80286V30、1MB5"FDD*2)	¥398,000
PC-KD863G(PCエンジンゲーム機能内蔵スピーカー回転台付15"カラー)	¥138,000
一太郎 Ver.3(MS-DOS版ワープロソフト)	¥ 58,000
PC-PR101TL2(高速カラー10"網掛け白黒反転、ハガキ可)	¥ 83,800
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))	¥ 10,000
電話帳電卓*贈呈(電話番号50人分、スケジュルメモOK 電卓機能付)	プレゼント中
☆**IPL's 4 BIG SUPPORT**	¥ 0

標準価格¥687,800

¥3,700 ×72回 ボーナス3.0万×12回

月額	ボーナス
¥ 5,100×60回	ボーナス 3.0万×10回
¥ 7,100×48回	ボーナス 3.0万×8回
¥10,000×36回	ボーナス 3.35万×6回
¥ 10,100×60回	ボーナス なし

NEC PC-9801RA2

アクセス No.B0410

価格¥1,294,900 ➡ IPL超特価

品名	価格
PC-9801RA2(32bit80386V30搭載OS/2処理速度飛躍的に向上)	¥498,000
N5913L(G)(超高解像度0.31反射防止処理、上下左右方向調節可)	¥138,000
PC-PR201H3(15"24ピン漢字65字/秒カラー。ハガキ可。トラクタ付き)	¥225,000
PS98-507-HMW(1画面で複数のソフトを操作可能/日本語MS-WINDOW)	¥ 20,000
Lotus 1-2-3(世界No.1 超高速、表計算グラフ処理データベース)	¥ 98,000
Lotus 1-2-3ガイド(Lotus1-2-3の高機能を分かり易く解説)	¥ 2,400
1-2-3Card(マルチ条件検索、大容量データ高速処理機能応用自在なカード型)	¥ 32,000
PS98-013-HMW(MS-DOS(Ver3.3)ディスクを効率良く活用する)	¥ 18,000
MS-DOS入門書(MS-DOSいたれりつくせり本)	¥ 1,800
一太郎 Ver.3(MS-DOS版ワープロソフト)	¥ 58,000
花子(図形まじり文書作成ソフト。オリジナリティを追求!)	¥ 58,000
GT-1000(写真地図新聞本等なぞるだけ1677万色カラーA7文書に威力)	¥ 79,800
#5220(SR-232Cケーブル)	プレゼント中
HUPRNT名筆98(暑中見舞、御礼状、案内状、御祝、宛名書、毛筆4書体で活躍)	¥ 29,800
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))	¥ 10,000
3Mブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥ 24,000
ペーパー15"(500枚)	¥ 2,100
電話帳電卓*贈呈(電話番号50人分、スケジュルメモOK 電卓機能付)	プレゼント中
☆**IPL's 4 BIG SUPPORT**	¥ 0

標準価格¥1,294,900

¥7,900 ×72回 ボーナス5.0万×12回

月額	ボーナス
¥10,000×72回	ボーナス 3.75万×12回
¥10,500×60回	ボーナス 5.0万×10回
¥14,300×48回	ボーナス 5.0万×8回
¥20,800×36回	ボーナス 5.0万×6回

アクセス No.B0411

価格¥1,110,430 ➡ IPL超特価

品名	価格
PC-9801RA2(32bit80386V30搭載OS/2処理速度飛躍的に向上)	¥498,000
PC-TV455(0.31ピッチ、S端子、ビデオボード、回転台、TVリモコン)	¥158,000
Lotus 1-2-3(世界No.1 超高速、表計算グラフ処理データベース)	¥ 98,000
一太郎 Ver.3(MS-DOS版ワープロソフト)	¥ 58,000
花子(図形まじり文書作成ソフト。オリジナリティを追求!)	¥ 58,000
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))	¥ 10,000
PC-PR201TH(高速カラー縮小4倍拡、網掛け白黒反転ゴシック、ハガキ可)	¥145,000
3Mブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥ 24,000
B4カット紙、A4カット紙(100枚)	¥ 1,130
SA-600F(フラットなプリンタ棚、キーボード格納省スペース型キャスタ付)	¥ 39,800
SNC-081(布張肘掛け付き回転イス)	¥ 20,500
A300(原稿用スタンド¥8000)	プレゼント中
電話帳電卓*贈呈(電話番号50人分、スケジュルメモOK 電卓機能付)	プレゼント中
☆**IPL's 4 BIG SUPPORT**	¥ 0

標準価格¥1,110,430

¥5,400 ×72回 ボーナス5.0万×12回

月額	ボーナス
¥ 8,700×72回	ボーナス 3.0万×12回
¥10,000×60回	ボーナス 3.52万×10回
¥10,700×48回	ボーナス 5.0万×8回
¥16,200×36回	ボーナス 5.0万×6回

アクセス No.B0412

価格¥1,239,700 ➡ IPL超特価

品名	価格
PC-9801RA2(32bit80386V30搭載OS/2処理速度飛躍的に向上)	¥498,000
CU-14CD(超高解像度、31オーバースキャン2000/4050字カラー)	¥ 84,800
TF-14ED(上下左右角度調節自由 チルト台 ¥5800)	プレゼント中
NM-9950II(15"24ピン漢字60字/秒カラー圧縮印刷可)	¥245,000
NM-9032-01(用紙をずらさない。トラクターフィーダ)	¥ 10,000
PS98-507-HMW(1画面で複数のソフトを操作可能/日本語MS-WINDOW)	¥ 20,000
LOTUS 1-2-3(世界No.1超高速、表計算グラフ処理データベース)	¥ 98,000
1-2-3Find(ウインドーを開いて他のファイル参照可、見たい箇所をすぐ表示)	¥ 20,000
1-2-3Card(マルチ条件検索、大容量データ高速処理機能応用自在なカード型)	¥ 32,000
PS98-013-HMW(MS-DOS(Ver3.3)ディスクを効率良く活用する)	¥ 18,000
一太郎 Ver.3(MS-DOS版ワープロソフト)	¥ 58,000
文書管理プログラ(一太郎のディスク名バージョン、ファイル数残り容量登録変更日)	¥ 12,000
Z'staff KID 98(640*900の仮想画面18種の筆先エアーブラシハードコピ)	¥ 28,000
GT-1000(写真地図新聞本等なぞるだけ1677万色カラーA7文書に威力)	¥ 79,800
#5220(RS-232Cケーブル)	プレゼント中
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))	¥ 10,000
3Mブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥ 24,000
ペーパー15"(500枚)	¥ 2,100
電話帳電卓*贈呈(電話番号50人分、スケジュルメモOK 電卓機能付)	プレゼント中
☆**IPL's 4 BIG SUPPORT**	¥ 0

標準価格¥1,239,700

¥6,400 ×72回 ボーナス5.0万×12回

月額	ボーナス
¥ 9,700×72回	ボーナス 3.0万×12回
¥ 8,700×60回	ボーナス 5.0万×10回
¥ 12,100×48回	ボーナス 5.0万×8回
¥18,000×36回	ボーナス 5.0万×6回

ボーナスも ステップアップクレジット

お支払いスタート年のボーナスは0円。1年後1万円、2年後2万円とステップアップ。1年後0円で2年後からのスタートもできるフリータイプのステップアップです。

NEC PC-9801 LS5

アクセス No.B0413

価格¥1,233,000 ➡ IPL超特価

品名	価格
PC-9801LS5(32ビット8階調1MB3.5×2、40MB×3.5"×1)	¥866,000
PC-9801LS-01(テンキーボード ファンクションキーを5個実装)	¥ 14,500
VP-1000PC(15"漢字98字/秒連続紙の頭出位置メモリ可トラクタ付)	¥154,000
PS98-013-HMW(MS-DOS(Ver3.3)ディスクを効率良く活用する)	¥ 18,000
Lotus 1-2-3(世界No.1 超高速、表計算グラフ処理データベース)	¥ 98,000
一太郎 Ver.3(MS-DOS版ワープロソフト)	¥ 58,000
3Mブランクディスケット(3.5"2HD*10枚)	¥ 24,500
電話帳電卓*贈呈(電話番号50人分、スケジュルメモOK電卓機能付)	プレゼント中
☆**IPL's 4 BIG SUPPORT**	¥ 0

標準価格¥1,233,000

¥6,700 ×72回 ボーナス5.0万×12回

月額	ボーナス
¥ 10,100×72回	ボーナス 3.0万×12回
¥12,000×60回	ボーナス 3.25万×10回
¥12,600×48回	ボーナス 5.0万×8回
¥18,600×36回	ボーナス 5.0万×6回

ビギナーズ・ホットライン

初心者の方々のために、常設の無料相談窓口を設けました。お気軽にご利用ください。

0467-24-0941

EPSON PC-286VE STD

アクセス No.B0415

価格¥814,500 ➡ IPL超特価

品名	価格
PC-286VE-STD(CPU80286、12MHz、5"2FDD)	¥298,000
CU-14CD(超高解像度、31オーバースキャン2000/4050字カラー)	¥ 84,800
TF-14ED(上下左右角度調節自由 チルト台 ¥5800)	プレゼント中
3M ブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥ 24,000
PC-286P01(日本語MS-DOS/Ver3.1)	¥ 18,000
MS-DOS入門書(MS-DOSいたれりつくせり本)	¥ 1,800
一太郎 Ver.3(MS-DOS版ワープロソフト)	¥ 58,000
Quick C(?Microsoft Version1.1)	¥ 20,000
DISKで学ぶ C(実際にパソコン上で実行しながら無理なくC言語を学ぶ)	¥ 18,000
GT-100V(写真イラスト地図新聞雑誌をなぞるだけ文書企画書案内書に威力)	¥ 44,800
NM-9950II(15"24ピン漢字60字/秒カラー圧縮印刷可)	¥245,000
ペーパー15"(500枚)	¥ 2,100
PC-286DC(コンピューターの大敵のホコリを防ぐダストカバー)	プレゼント中
☆**IPL's 4 BIG SUPPORT**	¥ 0

標準価格¥814,500

¥3,000 ×72回 ボーナス3.6万×12回

月額	ボーナス
¥ 5,700×72回	ボーナス 2.0万×12回
¥ 5,500×60回	ボーナス 3.0万×10回
¥ 7,600×48回	ボーナス 3.0万×8回
¥10,000×36回	ボーナス 3.7万×6回

アクセス No.B0414

価格¥654,600 ➡ IPL超特価

品名	価格
PC-286VE-STD(CPU80286、12MHz、5"2FDD)	¥298,000
PC-286CD2(反射を防ぐノングレア超高解像度0.31カラーアナログCRT)	¥ 94,800
PC-286P01(日本語MS-DOS/Ver3.1)	¥ 18,000
MS-DOS入門書(MS-DOSいたれりつくせり本)	¥ 1,800
一太郎 Ver.3(MS-DOS版ワープロソフト)	¥ 58,000
VP-1000PC(15"漢字89字/秒連続紙の頭出位置メモリ可トラクタ付)	¥154,000
VP-1000CSF(ハガキ連続50枚対応。ワープロ時にも活躍。カットシート)	¥ 30,000
PC-286DC(コンピューターの大敵のホコリを防ぐダストカバー)	プレゼント中
☆**IPL's 4 BIG SUPPORT**	¥ 0

標準価格¥654,600

¥2,700 ×72回 ボーナス3.0万×12回

月額	ボーナス
¥ 4,800×60回	ボーナス 2.5万×10回
¥ 5,000×48回	ボーナス 3.42万×8回
¥ 8,800×36回	ボーナス 3.0万×6回
¥ 11,800×24回	ボーナス 5.0万×4回

EPSON PC-286LE STD

アクセス No.B0416

価格¥727,400 ➡ IPL超特価

品名	価格
PC-286LE-STD(8階調表示白液晶3.5"FDD*2)	¥368,000
PC-286LTP(テンキーパット(数値入力を楽にする為に必携!))	¥ 17,000
PC-286P03(日本語MS-DOS/Ver3.1)	¥ 18,000
Lotus 1-2-3(世界No.1 超高速、表計算グラフ処理データベース)	¥ 98,000
一太郎 Ver.3(MS-DOS版ワープロソフト)	¥ 58,000
花子(図形まじり文書作成ソフト。オリジナリティを追求!)	¥ 58,000
PC-286LIS(ハンディスキャナ)	¥ 44,800
PC-286MS(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))	¥ 9,800
PC-286LMC(モデムカード)	¥ 27,800
まいとーくmono(対話・三者選択方式通信BBS商用データベースMSDOS対応)	¥ 28,000
PC-286LCC(携帯に便利キャリングケースもちろんホコリ除けにも)	プレゼント中
☆**IPL's 4 BIG SUPPORT**	¥ 0

標準価格¥727,400

¥3,000 ×72回 ボーナス3.8万×12回

月額	ボーナス
¥ 5,000×72回	ボーナス 2.6万×12回
¥ 5,900×60回	ボーナス 3.0万×10回
¥ 8,000×48回	ボーナス 3.0万×8回
¥ 10,100×36回	ボーナス 4.0万×6回

アイ・ツー中古買売システム

—— 全国ネットワークでスタート！ ——

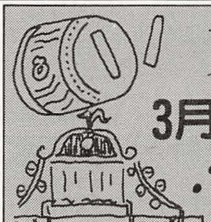
パソコン　ワープロ　ファミコン　ソフト　AV機器

どこよりも**高く**買いとり、どこよりも**安く**売ります。

I_2デーに続き、Payデー新登場

★★毎月19日は買取専曜日★★ Payデーは、アイ・ツーの買取専曜日です。この日お持ちいただく商品は、Payデー価格で平日より高く、買取りします。（どれだけ高くなるかは、Payデー当日までのお楽しみ♥♥♥）

I_2デーで安く買って、Payデーで高く売る。



東京・名古屋・大中古品祭り

3月1日より東京店・名古屋店では

中古品祭りを開催!! 乞うご期待！





——ファイナル・スペシャル　プラス——



今月で最後!!

今月中にハードを買い取りさせていただく方には、当社買い取り価格に**さらにプラス5,000円**のスペシャル価格での買い取り！

どしどしおもち寄り下さい。　※買い取り価格が30,000円以上のもの対象。

●毎月12日はI_2デーです。

この日は、中古パソコンソフトが12%引となります。（バーゲン品を除く）

全店そろっての、安売りデー、掘り出しものならこの日だよ!!　お見逃しなく！

★★★ファミコン・ユーザーの必携ツール★★★

日本製 最高級品 1Pケース入

- 生ディスク　1枚 ￥300
- 生ディスク　10枚 ￥2,700
- 生ディスク　20枚 ￥5,200
- 生ディスク　50枚 ￥12,800
- 生ディスク100枚 ￥25,000（送料無料!!）
- ディスクライターで書きかえられるディスク 1枚￥880

送料 ￥500　但 沖縄 北海道 ￥1,000

●お求め方法

有名パソコンショップ・ファミコンショップでお求め下さい。尚、直接お申し込みの場合は、現金書留でお申し込み下さい。

（送料は当社負担ですが、生ディスクのみの方はお客様負担です）

《通販で購入のお客様へ》

アイ・ツーのメンバーカードをお持ちのお客様は、必ずカードをいっしょにお送り下さいませ！

■大好評発売記念 セット特別価格　1989年3月末日まで

- 創世機＋ジンゴロー ———— ￥25,000
- 創世機＋ジンゴロー＋ファミコン生ディスク10枚（￥27,500）20枚（￥30,000）
- 創世機＋トンカチエディター ———— ￥26,000
- 創世機＋トンカチエディター＋ファミコン生ディスク10枚（￥28,500）20枚（￥31,000）
- 創世機＋子育てゴッコ ———— ￥25,000
- 創世機＋子育てゴッコ＋ファミコン生ディスク10枚（￥27,500）20枚（￥30,000）
- トンカチエディター＋子育てゴッコ ———— ￥11,000
- トンカチエディター＋子育てゴッコ＋ファミコン生ディスク10枚 ￥13,000
- トンカチエディター＋子育てゴッコ＋ファミコン生ディスク20枚 ———— ￥15,000

「トンカチ」「子育て」「創世機」の代理店募集中！

詳しくはお電話下さい。（06-633-9800）

---- キリトリセン ----

銀行振込依頼書

フリガナ		支店名	
口座名義人			
銀行名	普通・当座・預金	口座番号	

※ご記入にまちがいがあった場合の再振込手数料はお客様負担となります。

※買取代金の支払いは銀行振込か店頭払いのいずれかになります。

限・定・激・安

■早い者勝ち売り切れ御免

■NEC、富士通、シャープその他ナンデモ。すべて新品、メーカー保証付！

40%〜20%off 新品ソフト販売コーナー

超特価人気ビジネスソフト

一太郎 ver.4 98 定価¥58,000
受付開始！お早目に **¥41,800**

言図(GENZ)(98シリーズ)
- フロントエンド プロセッサ無し 定価¥25,000 **¥17,500** 30%off
- VJE-Σ塔載型 FIXER3 塔載型 定価¥28,000 **¥19,600**

ソフト	機種	定価	価格
P1 EXE	98	定価¥48,000	¥34,800
NINJA Ⅲ	98	定価¥39,800	¥27,800
SHOGUN Ⅱ	88	定価¥34,800	¥24,300
P1	88	定価¥40,000	¥25,800
ロータス1･2･3	98	定価¥98,000	¥62,800
TOP給与計算エキスパートBシステム		定価¥198,000	¥118,800
TOP財務会計エキスパートBシステム		定価¥148,000	¥88,800
TOP財務会計エキスパートCシステム		定価¥198,000	¥118,800
TOP仕入管理エキスパート		定価¥120,000	¥72,000
TOP販売管理エキスパートBシステム		定価¥148,000	¥88,800

シャープコーナー特設！ シャープのソフト何でも入ります！ 人気のOS-9 X68000も在庫有り。どんどんお問い合わせ下さい！

ワープロソフト
- PC-9801 ロータス4word 定価¥25,000 ¥18,800
- PC-9801 新･松 定価¥58,000 ¥37,300
- PC-9801 QueenⅡ 定価¥58,000 ¥42,800
- MSX MSX-Write2 定価¥48,000 ¥19,800
- PC-9801 コラージュ 定価¥58,000 ¥42,800
- PC-9801 Z's word JGV2 定価¥58,000 ¥43,500

スプレットシート
- PC-9801 マルチプラン 定価¥68,000 ¥49,800
- PC-9801 マルチプラン実務フォーム集 定価¥29,800 ¥22,800
- PC-9801 ロータス1,2,3実務フォーム集 定価¥29,800 ¥22,800

データベース
- PC-9801 The Card 3 定価¥48,000 ¥36,000
- PC-9801 Let'sアイリスV2 定価¥42,000 ¥32,300

- PC-9801 オンタイム 定価¥98,000 ¥67,800
- PC-9801 桐 定価¥98,000 ¥63,800
- PC-9801 ですく･きっとV5.0 定価¥28,000 ¥21,000

グラフィック/CAD
- PC-9801 デジタルクラフト 定価¥29,800 ¥22,800
- PC-9801 シルエット 定価¥38,000 ¥29,000
- PC-9801 CANDY 3 定価¥50,000 ¥40,000
- PC-9801 花子部品ライブラリ 定価¥15,000 ¥12,000
- X68000 C･TRACE 定価¥58,000 ¥54,400
- X68000 Z's Staff PRO 定価¥58,000 ¥43,500
- MSX2 ピクセル3 定価¥6,800 ¥5,480

通信
- PC-9801 まいと〜く 定価¥28,000 ¥22,400
- PC-9801 Party 定価¥24,000 ¥18,000
- PC-9801 JETターミナル 定価¥9,800 ¥7,800

- PC-8801 88term 定価¥12,800 ¥9,800

株価分析ソフト
- PC-9801 ビッグなかぶぬしワイド 定価¥220,000 ¥168,000
- PC-9801 相場の神様 定価¥100,000 ¥78,000
- PC-9801 株価分析 名人 定価¥240,000 TELにて
- PC-98LT リッチなかぶぬしライト 定価¥98,000 ¥73,800
- PC-8801 リッチなかぶぬしワイド 定価¥140,000 ¥108,000
- Z-ChartⅢ 定価¥98,000 ¥74,000

業務ソフト
- PC-9801 二代目大番頭(文節変換) 定価¥200,000 ¥148,000
- PC-9801 大福帳(文節変換) 定価¥78,000 ¥58,000
- PC-9801 PCA 商魂Ⅲ 定価¥120,000 ¥90,000
- PC-9801 PCA 商管Ⅲ 定価¥120,000 ¥90,000
- PC-9801 Theパソコン会計(個人編)システムB 定価¥128,000 ¥99,800

- PC-9801 PCA Theパソコン会計(企業編)システムC 定価¥198,000 ¥148,000
- PC-9801 弥生Ⅱ 定価¥80,000 ¥59,000

その他
- PC-9801 らくらく家計簿とまとV1.2 定価¥9,800 ¥7,840
- PC-9801 ミュージくん 定価¥99,800 ¥83,800
- PC-9801 言図絵巻 定価¥45,000 ¥31,500

顧客管理
- PC-9801 簡漢フリースタイル専文字 定価¥86,000 ¥59,800
- PC-8801 住所専科88 定価¥28,000 ¥22,400

言語ソフト
- PC-9801 Turbo-C ver.2 定価¥29,800 ¥22,300
- PC-9801 クイック-C 定価¥20,000 ¥15,000
- PC-9801 クイック-Basic 定価¥20,000 ¥15,000

超特価人気ゲームソフト

表記以外のソフトも販売いたしております。各ソフトメーカーにより、また対応機種により、割引率が違いますので、メーカー名･対応機種を御指定の上、お問い合せ下さい。

あ 行
ソフト	機種	定価	価格
イースⅡ	88.98.X1 MSX2.FM77AV	定価¥7,800	¥5,850
アークス	88.98 / MSX2	定価¥7,800 / 定価¥8,800	¥6,240 / ¥7,040
アランティア	98	定価¥8,800	¥7,040
A列車で行こうⅡ		定価¥12,800	¥9,600
維新の嵐	98 88VA	定価¥9,800	¥7,350
ウルティマⅠ	88.MSX2.X1	定価¥6,800	¥5,780
オールドヴィレッジストーリィ	98	定価¥8,200	¥6,560

か 行
ソフト	機種	定価	価格
きまぐれオレンジロード	98.88 MSX2	定価¥7,800	¥5,850
琥珀色の遺言	98.88.X1 FM77AV.MSX2	定価¥9,800	¥7,840

さ 行
ソフト	機種	定価	価格
ソーサリアン	88.98.X1 FM77AV	定価¥9,800	¥7,350
Super大戦略	98. / 88.X1	定価¥8,800 / 定価¥8,000	¥7,040 / ¥6,400
サイ･オ･ブレード	88.X1 MSX2.FM77AV	定価¥8,800	¥7,040
三国志	88.98.X1.FM77AV	定価¥14,800	¥11,100
スナッチャー	88. / MSX2	定価¥8,800 / 定価¥9,800	¥7,090 / ¥7,840
水滸伝	88	定価¥9,800	¥7,350
戦国群雄伝	88	定価¥9,800	¥7,350

た 行
ソフト	機種	定価	価格
デス･ブリンガー	98.88VA X68000	定価¥9,800	¥7,840
ディガンの魔石	98.88	定価¥10,000	¥8,000
テトリス	88.88VA.98.X1.X68000	定価¥6,800	¥5,440
ティルナノーグⅡ	98	定価¥9,800	¥7,840

は 行
ソフト	機種	定価	価格
パワフルまあじゃん2	88.98 MSX2	定価¥7,800	¥6,240
ファーストクイーン	98	定価¥8,800	¥7,040

ま 行
ソフト	機種	定価	価格
マイト&マジックⅡ	98.88.X1	定価¥9,800	¥7,840
めぞん一刻 完結編	88.98.X1 / X68000	定価¥7,800 / 定価¥9,800	¥5,850 / ¥7,350

ら 行
ソフト	機種	定価	価格
ラストハルマゲドン	88.98.X1 MSX2	定価¥7,800	¥6,240
ロードス島戦記	98	定価¥9,800	¥7,840

新作ゲームソフトコーナー
ソフト	機種	定価	価格
R TYPE	X68000	定価¥7,800	¥6,240
アークス	X68000	定価¥9,800	¥7,840
スタートレーダー	88	定価¥8,700	¥6,500
信長の野望･戦国群雄伝	98 X1	定価¥9,800	¥7,350
水滸伝	98 X1	定価¥9,800	¥7,350
クレアスター	98	定価¥9,800	¥7,840
ロードス島戦記	X68000	定価¥9,800	¥7,840
ジンギスカン	X68000	定価¥9,800	¥7,840
大海令	X68000	定価¥12,800	¥9,600
MID･GARTS	Ⓐ Ⓑ 88	定価¥7,800	¥6,240
マイト&マジックBookⅡ	X68000 MSX2	定価¥9,800	¥7,840
クリムゾンⅡ	88	定価¥7,800	¥6,240
ラストハルマゲドン	X68000	定価¥9,800	¥7,840
牌の魔術師	MSX2	定価¥5,800	¥4,640

2月25日現在

キリトリセン

	ソフト名	機種	メディア	金額
①				
②				
③				
④				
	送料			
	合計金額			

住所 〒　　氏名　☎(　　)　-　　雑誌名　月号

■ソフトの通信販売を御希望の方は、送料は別途になっておりますので送料を確認の上、銀行振込か、現金書留にて御送金下さい。銀行振込にて御注文の場合は、電話かFAXにて、氏名、住所、電話番号、注文品をお知らせ下さい。現金書留にて御注文の場合は左記の用紙に注文品を御記入の上、切り取って同封して送って下さい。商品によっては時間のかかるもの、又未発売のものは、メーカーの都合により発売日ののびることもあります。ご注文、ご入金後、万一キャンセルされますと手数料として定価の一割を頂き、御返金送料はお客様ご負担となります。以上ご了承下さい。(未発売ソフトも同様)
※料金はおつりのない様お願いします。
なお、おつりがある場合ご返金出来ませんので、あらかじめご了承願います。

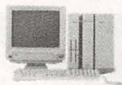
■特に人気のある商品によっては、しばらくお待ち願うことがありますのでご了承下さい。

厳選された製品を、より安く、より早く、皆様のお手元に!!

広告掲載商品以外の製品も取扱っております。

SHARP X68000 フェアープレゼント!! ドラゴンスピリット(¥8,800) よりどりみどり!キミはどれを選ぶ?(送料無料)

X68000ACE



- CZ-601C
- CZ-601D
- MD-2HD

定価合計¥439,600

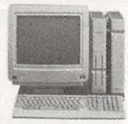
キミだけのオクト㊙大特価!!

①CZ-601C+CZ-611D+MD-2HD(10枚) 定価合計¥464,800
電話で問い合せよう!オクト大特価

②CZ-601C+CZ-603D+MD-2HD(10枚) 定価合計¥404,600
電話で問い合せよう!オクト大特価

③CZ-601C+CU-21CD+MD-2HD(10枚) 定価合計¥459,600
電話で問い合せよう!オクト大特価

X68000ACE-HD



- CZ-611C
- CZ-601D
- MD-2HD(10枚)

定価合計 ¥519,600

キミだけのオクト㊙大特価!!

①CZ-611C+CZ-611D+MD-2HD(10枚) 定価合計¥544,800
電話で問い合せよう!オクト大特価

②CZ-611C+CZ-603D+MD-2HD(10枚) 定価合計¥484,600
電話で問い合せよう!オクト大特価

③CZ-611C+CU-21CD+MD-2HD(10枚) 定価合計¥537,800
電話で問い合せよう!オクト大特価

プリンター(用紙付)(送料無料)

SHARP CZ-8PC3
24ドット熱転写カラー漢字プリンター
(定価¥65,800) ㊙大特価!!

SHARP CZ-8PK9
24ピン漢字ドットプリンター

X68000用ソフト/周辺機器 (送料¥500)

型名	商品	定価	特価
Z's STAFF PRO68K	グラフィック	¥58,000	¥41,800
KAMIKAZE	データベース	¥68,000	¥47,000
EW	ワープロ	¥38,000	¥29,300
C-TRACE68	グラフィック	¥68,000	¥51,000
C-COMPILER PRO68	C言語	¥39,800	特価
SAMPLING PRO68K	ミュージックソフト	¥17,800	特価

X-1ターボII/X-1TWIN用ソフト/周辺機器

型名	商品	定価	特価
SAMURAI	ワープロ	¥19,800	¥14,800
スーパー春望クリエイティブ	ワープロ 5Dグラフィック	¥34,800	¥26,000
スーパー春望クリエイティブII	ワープロ 5HDグラフィック	¥37,800	¥28,000
SHOGUN 2	ワープロ 5HDグラフィック	¥34,800	¥25,000
CZ-8BV2	カラーイメージボード	¥39,800	特価
CZ-8BS I	FM音源	¥23,800	特価

SHARP (送料無料!!)

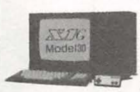
NEW X-1ターボIII



- CZ-888C(BK) ¥169,800
- CZ-860D(BK) ¥99,800
- MD-2HD(10枚)
- ジョイカード
- ゲームパック

大特価!! TEL下さい。

X-1G 限定



- CZ-822CB
- CZ-820DB
- MD-2D(10枚)
- ジョイカード
- ゲームパック

定価¥197,800

特価¥79,800

富士通 (送料無料)

NEW FM-77AV40SX



- FM-77AV40SX ¥178,000
- FMTV-155 ¥138,000
- MF-2DD(5枚)
- ジョイカード
- ゲームパック

大特価!! TEL下さい! グットきたヨ!!

ソフト/周辺機器

富士通 FMPR-204B (定価¥80,000) 特価¥55,000

DRACO-C (定価¥9,800) 特価¥8,500

FMミュージックエディタIII (定価¥20,000) 特価¥15,400

FMテレアクト AV通信 (定価¥17,000) 特価¥13,000

NEC PC-98&EPSON PC-286シリーズ特選セット (送料¥2,000)

NEC PC-9801RX-2・

NEW



- PC-9801RX-2
- トムソン4475N
- MD-2HD(10枚)
- マウス+ゲーム

¥329,000

EPSON PC-286VE-STD

NEW



- PC-286VE-STD
- トムソン4475N
- MD-2HD(10枚)
- マウス+ゲーム

推奨 ●MS-DOS

限定 ¥245,000

● PC-9801UV11+トムソン4475N+MF-2HD(5枚)+マウス
¥225,000
※トムソン4475N 0.31mmドットピッチ、チルト台付

EPSON
● PC-286US-STD+トムソン4475N+マウス+MF-2HD(5枚)+MS-DOS
特価¥235,000

NEC
● PC-9801VM11+トムソン4475N+MD-2HD(10枚)+マウス+ゲーム
特価 ¥269,000

★ディスプレイ変更の場合

- CU-14CD……+¥10,000
- PC-TV353……+¥35,000
- PC-TV453N……+¥53,000
- PC-KD854N……+¥16,000
- PC-TV454……+¥58,000
- PC-286CD2……+¥20,000

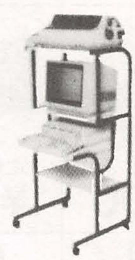
加算してください。

オクト推奨プリンター (送料¥1,000)

- STAR AR-2415……特価¥63,000
- EPSON VP-135EXPC…特価¥69,000
- NEC PC-PR201TH…特価¥89,000

パソコンラック

H-7



● キミだけのパソコンスペースを作っちゃおう。置き方、自由自在。

1245(H)×614(D)×600(W)mm

(定価¥22,800) 送料無料

特価¥12,000

店頭ゲームソフトオール23%off! ビジネスソフト20%より特価中

★通信販売お申込みのご案内★

※輸送時のトラブル、初期不良の場合は新品と交換させていただきます。

お申込みはお電話でお願いします。お客様の〈住所〉〈氏名〉〈電話番号〉及び〈商品名〉をお知らせ下さい。● 入金確認後ただちに商品をご送付いたします。

現金一括払い
銀行振込:お近くの銀行より(電信扱い)にてお振込み下さい。
現金書留:封筒の中に住所・氏名・商品名をご記入の上当社までお送り下さい。

クレジット
専用お申込用紙をお送り致します。ので、必要事項をご記入、ご捺印の上ご返送下さい。手続きは簡単です。

振込先
三菱銀行 蒲田支店 当No.0278691
東京都民銀行 蒲田支店 当No.0320955
株式会社 億人(オクト)

※掲載の価格は2/20・現在ですので、まずはお電話にてご確認ください。
※店頭でお買上げの方、粗品をサービスさせていただきます。ぜひご来店ください。

オクトで始まるパソコンワールド。ニューイヤー セール開催中!!

店頭にて、ゲームソフト25%OFF!! 2月15日～4月10日まで

パソコンハウス Dyna〈ダイナ〉

SOFT通販に続き、HARD通販スタート!!（全国通販、クレジットもOK）

全国どこでも楽々通販開始！中古パソコン買い取ります。

HARD通販第1弾！（SET）

★単体でも激安です。価格はTELにてどうぞ!!

夢のパソコン X68000ACE



売れ筋

超過激プライス

CZ601CGY･¥319,800
CU15MIE･････¥99,800
フロッピー
合計 ¥419,600

Dyna特価 ¥2☎6,000

SHARP CZ870CB CZ880DB



限定10SET

turboZ Ⅲ SET

CZ870CB‥¥168,000
CZ880DB‥¥109,800
合計 ¥277,800

Dyna大特価 ¥109,800

SHARP CZ822C CZ820D

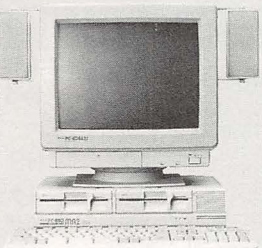


大処分

CZ822C･････¥118,000
CZ820D ･･･¥79,800
ゲームソフト付

Dyna特価 ¥59,800

NEW NEC PC8801MA2

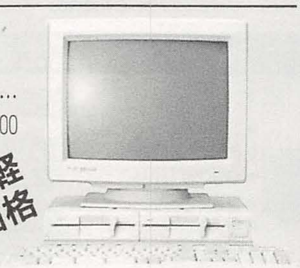


PC8801MA2
¥168,000

34% OFF

なんと!! ¥115,000

NEC PC8801FE



PC8801FE･･･
¥129,000

お手軽価格

ビックリプライス¥88,800

turboZ Ⅲ CZ880D-BK 新登場



CZ888CB････････¥169,800
CZ880D･･････････¥109,800
チルトスタンド･･････¥ 5,800
合計 ¥285,400

Dyna特価 ¥1★9,800

特価品コーナー

NEC PC-PR101TL2

・NEC純製
・カラー熱転写プリンター



定価￥79,800を
¥48,800

CU-15MIE

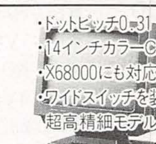
・15インチカラーCRT
・X68000にも対応



定価
¥59,000

CZ603D-BK

・ドットピッチ0.31
・14インチカラーCRT
・X68000にも対応
・ワイドスイッチを装備した超高精細モデル



定価￥84,800を
¥59,000

JX-100

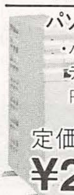
ハンディカラースキャナー
・X68000/X1シリーズ98シリーズにも対応
・A6サイズの原稿を260色でパソコン入力OK



定価￥89,800を
¥65,800

AN-8TU

パソコンチューナー
・パソコンディスプレイで、テレビ番組がたのしめるRGBチューナー



定価￥35,800を
¥27,800

周辺器機 & SOFT

品名	価格
CZ6BEI	¥27,500
CZ6BEIA	¥29,800
CZ6BE2	¥62,000
CZ6BMI	¥21,400
CZ6BCI	¥62,500
CZ8NTI	¥11,000
CZ8NM2A	¥5,500
CZ8NJI	¥1,500
CZ6STI-E-B	¥4,700
C-Compiler	¥31,500
ビジネスプロ68K	¥54,000
OS-9	¥24,000
コミュニケーションプロ68K	¥15,800
サウンドプロ68K	¥12,900
NEWプリントショップ	¥15,800

CZ8PC3

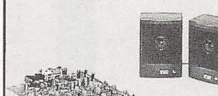
・80ケタ熱転写カラープリンター＋感熱用紙は



定価￥65,800を
¥★8,800

CZ8BSI

・ゲームも音がなくちゃ楽しくナーイ！



¥18,500

中古パソコン価格

区分	機種	価格
パソコン	PC9801RX2	¥269,000(新同)
	PC9801(256増ラム付)	¥49,000
	PC9801F2	¥85,000
	PC8801mKⅡ30	¥45,000
	PC8801mKⅡFR30	¥75,000
	PC8801mKⅡMR	¥85,000
	PC8801FH30BK	¥95,000
	CZ600CB(X68000)	¥200,000
	XIturboⅢ	¥65,000
	FM77D2	¥39,800
	FM77L2	¥29,800
	FM77AV20EX	¥59,800(新同)
ディスプレイ	PC8054K(2000文字カラー)	¥22,000
	PC-KD351	¥19,800
	14M-511C	¥19,800
	CMT146L(4000文字カラー)	¥35,000
	CZ600DBK	¥79,000
	CZ611DBK	¥93,000(新同)
プリンター	CZ8PK5	¥47,000(新同)
	PC-PR101TH	¥39,000
	PC-PR101TL	¥39,800
	NM9950Ⅱ	¥100,000(新同
	HG2550	¥129,800(新同)

★中古は在庫に変動がありますので、ご注文はTELにて在庫をご確認下さい。

ソフト買い取り表の見方

◀本誌掲載のパソコンソフトを高価にて買い取り致します▶

★商品名の前のⒶ,Ⓑ,Ⓒ,Ⓓ,Ⓔが買い取り表のランクになります。

★Ⓐランク…¥3,000 Ⓑランク…¥2,500 Ⓒランク…¥2,000 Ⓓランク…¥1,500 Ⓔランク…¥1,000

★商品の状態によっては上記価格より変動する場合もあります。

★送金は現金書留でお客様の手本に送られますが、その際の手数料（400円〜800円）は、お客様負担となります。

★商品は郵便小包または宅配便でダイナまで。「買い取り希望」と紙に書いて送ってネ！

★さあ、不用になったソフトはどんどんダイナに送ろう。上記商品以外のSOFTの買い取りもしますヨ。

★有効期間は5月30日までとします。

〈PC88シリーズ〉

商品名	価格	割引価格
ⒸWhat's Michael?	7.800	7.100
Ⓓスネークキャンプ	7.800	7.100
Ⓓポッキー	7.800	7.100
Ⓓデスブリンガー(VA専用)	9.800	8.900
Ⓑ時空の花嫁	7.800	7.100
Ⓔドキドキシャッターチャンス		
#1女子高生パート2	3.000	2.800
#2看護婦編	3.000	2.800
#3バスガイド編	3.000	2.800
Ⓐ天使たちの午後Ⅱ(番外編)	7.800	7.100
Ⓑアドバンストファンタジアン	7.800	7.100
Ⓑ水龍士Ⅱ	7.800	7.100
Ⓑマイトアンドマジック2	9.800	8.900
Ⓓ少女遊戯	7.800	7.100
Ⓒテレフォンクラブストーリー	7.800	7.100
Ⓐ戦国群雄伝	9.800	8.800
Ⓓおちゃめなゆうれい	6.800	6.100
Ⓓ白夜物語	7.800	7.000
Ⓑ花の清里	7.800	7.000
Ⓔセーラー服美少女図鑑#1〜#6	3.800	3.400
Ⓐソーサリアン	9.800	8.800
ソーサリアン追加シナリオ	3.800	3.500
戦国ソーサリアン	3.800	3.500
ピラミッドソーサリアン	3.800	3.500
スティルソードフォーアダルト	4.800	4.300
スターシップランデブー	7.800	7.000
Ⓓサイオブレード	㊕8.800	6.900
Ⓑ美しき獲物たちV	4.000	3.600
Ⓒ新九玉伝	8.800	7.900
Ⓓファミスタ88(VA専用)	6.800	6.100
Ⓒ今夜も朝までパワフル麻雀Ⅱ	7.800	7.000
Ⓒ維新の嵐(VA専用)	9.800	8.800
ⒷMr.プロ野球	9.800	8.800
Ⓑ太平洋の嵐DX(VA専用)	14.800	13.000
Ⓓ太平洋の嵐パワーアップキット(VA専用)	5.800	5.200
Ⓒテトリス(VA専用)	6.800	6.100
Ⓓテトリス	6.800	6.100
Ⓒディアブロ	6.800	6.100
Ⓒいかせ男	6.800	6.100
ⒸプロジェクトA子Ⅱ	2.800	2.800
Ⓒとらわれペンギン	2.800	2.800
ⒷエクザイルⅡ	8.800	7.900
Ⓓライトニングバッカス	7.800	7.100
ⒹCHATTY	8.800	7.900
Ⓑ自己中心派3	6.800	6.100
Ⓐウィザードリィ4	12.800	11.500
Ⓒドラゴン	6.800	6.100
Ⓒトリトーン2	9.800	8.800
Ⓑ怨霊戦記	9.800	8.800
Ⓐ水滸伝	9.800	8.800
Ⓐ琥珀色の遺言	9.800	8.800
Ⓐスナッチャー	8.800	8.000
ⒷR-TYPE(VA専用)	7.800	7.100
リップスティックADV	6.800	6.200
ビリヤードきゃぴきゃぴるん	7.800	7.200
Ⓓエクザイル	8.800	㊕6.600
Ⓓなぎさの館	7.800	7.100
Ⓒサバッシュ	7.800	7.100
Ⓒかわいそう物語	7.800	7.100
ⒺBe！ガール	5.800	5.300
Ⓑヴェイグス	7.800	7.100
ⒺときめきスポーツギャルⅡ	5.800	5.300
ⒺときめきスポーツギャルⅢ	5.800	5.300
Ⓒマスターオブモンスターズ	7.800	7.200
Ⓒアクロジェット	8.000	7.200
Ⓓスタークルーザー	7.800	7.000
Ⓓ美しき獲物たちⅣ(アダルト)	7.800	7.100
ⒸイースⅡ	7.800	7.000
Ⓔアップルクラブ	3.800	3.300
ⒺアップルクラブⅡ	3.800	3.000
(別売データ①〜⑩)	各1.500	1.500
ザ・リターンオブイシター	6.800	6.100
Ⓔ自己中心派2	6.800	6.100
Ⓔお嬢様くらぶ	6.800	6.100
Ⓔカインドギャルズ	6.800	6.100
Ⓒめぞん一刻(完結編)	7.800	7.000
Ⓔキッスオブマーダー	5.800	5.200
Ⓓスーパー大戦略88	8.000	7.200
Ⓓ小森愛のどきどきラリー	7.800	7.100
Ⓒ今夜も朝までパワフル麻雀	6.800	6.100
Ⓒ天使たちの午後2	7.800	6.900
Ⓒソープランドストーリー	7.800	6.900
Ⓑラストハルマゲドン	7.800	7.100
Ⓑスーパー大戦略マップコレクション	4.800	4.400
ⒹファンタジーⅢ	9.800	8.800
Ⓓ水龍士	7.800	7.100
Ⓓ原宿アフターダーク	8.800	7.900
ⒸF15ストライクイーグル	7.800	7.100

〈PC98シリーズS"2DD/2HD〉

商品名	価格	割引価格
What's Michael?	7.800	7.100
霧のカトレア	7.800	7.100
Ⓒパイレーツ	9.800	8.900
プロダクションマネージャー	9.800	8.900
Super大戦略	8.800	8.000
Ⓐ信長の野望戦国群雄伝	9.800	8.800
Ⓐポッキー	7.800	7.100
ⒷマイクロミュージッシャンAset	18.000	14.400
ⒷプリントショップⅡ	19.800	15.800
Ⓐ戦国群雄伝	9.800	8.900
Ⓑ水滸伝	9.800	8.900
Ⓑミッドガルツ	9.800	8.900
Ⓑファーストクイーン	8.800	7.900
ⒹSUPER大戦略	8.800	8.000
Ⓓティルナノーグ2	9.800	8.900
ⒸエクザイルⅡ	8.800	8.000
Ⓔ美しき獲物たちV	4.000	3.600
Ⓓキングオブマジック	8.800	7.900
Ⓓ麻雀武蔵	9.800	8.800
Ⓒ死体置場で朝食を	9.800	8.800
Ⓒ花の清里	7.800	7.000
Ⓓ麻雀狂時代スペシャル	6.800	6.100
Ⓒ維新の嵐	9.800	8.800
Ⓓテトリス	6.800	6.100
Ⓒ麻雀悟空	6.800	6.100
Ⓑリップスティックアドベンチャー	6.800	6.100
Ⓓマイト&マジック2	9.800	8.800
Ⓓリングマスター	7.800	7.000
Ⓒシュヴァルツシルト	12.800	11.600
Ⓔ殺しのドレス	6.800	6.100
Ⓔなぎさの館	7.800	7.000
Ⓑソーサリアン	9.800	8.900
ソーサリアン追加シナリオ	3.800	3.500
戦国ソーサリアン	3.800	3.500
ピラミッドソーサリアン	3.800	3.500
Ⓑデスブリンガー	9.800	8.800
Ⓐウィザードリィ4	12.800	11.500
Ⓑ大海令	12.800	11.500
Ⓑスーパーラスベガス	12.800	11.500
Ⓓ新九玉伝	8.800	7.900
Ⓑスタークルーザー	7.800	7.000
Ⓐ大戦略ⅡSP	8.800	7.900
Ⓑ白夜物語	9.800	8.800
Ⓑバランスオブパワー	12.800	11.500
Ⓔあっぷるくらぶ	3.800	3.500
あっぷるくらぶ別売データー#1〜#5	3.800	3.000
Ⓔやりたい放題	5.800	5.300
大戦略Ⅱマップコレクション	5.000	4.500
ビリヤードきゃぴきゃぴるん	7.800	7.100
Ⓒアクロジェット	7.800	7.100
Ⓒ自己中心派	7.800	7.100
ⒸMrプロ野球	9.800	8.900
Ⓔ美しき獲物たちⅣ(アダルト)	4.000	3.500
ⒸイースⅡ	7.800	7.100
Ⓑ信長の野望全国版	9.800	8.800
Ⓑ今夜も朝までパワフル麻雀	6.800	6.200
今夜も朝までパワフル麻雀2	7.800	7.100
ⒹグランドスラムVol2	12.000	9.600
Ⓑスターシップランデブー	8.800	7.900
Ⓑ蒼き狼と白き牝鹿	9.800	8.800
Ⓒめぞん一刻完結編	7.800	7.000
Ⓑ麻雀大会	9.800	8.800
Ⓑカインドゥギャルズ	6.800	6.100
Ⓒマイト&マジック	9.800	8.800
Ⓑウィザードリィ#1	9.800	8.800
Ⓒウィザードリィ#2	9.800	8.800
Ⓒウィザードリィ#3	9.800	8.800
Ⓒ天使たちの午後Ⅱ	7.800	7.000
Ⓑ天使たちの午後Ⅱ(番外編)	7.800	7.000
Ⓒ原宿アフターダーク	9.800	8.800
Ⓔちょっと名探偵(アダルト)	6.800	6.100
Ⓔ第4のユニットⅡ	7.600	6.800
ⒷA列車で行こうⅡ	12.800	11.500
Ⓒときめきスポーツギャル(Ⅰ)〜(Ⅲ)	7.800	7.100
Ⓑラストハルマゲドン	7.800	7.100
ⒷF16ファイティングファルコン2	9.800	8.800
Ⓑロードス島戦記	9.800	8.800
Ⓑ太平洋の嵐DX	14.800	11.800
Ⓒ太平洋の嵐パワーアップキット	5.800	5.200
Ⓑ琥珀色の遺言	9.800	8.800

〈XIシリーズ〉

商品名	価格	割引価格
トリトーン2	9.800	8.900
Ⓐ戦国群雄伝	9.800	8.900
Ⓑ水滸伝	9.800	8.900
Ⓒマイト&マジック2	9.800	8.900
Ⓔ美しき獲物たちV	4.000	3.600
Ⓓエグザイル(turbo専用)	8.800	7.900
Ⓓ今夜も朝までパワフル麻雀(turbo)	6.800	6.100
Ⓒ今夜も朝までパワフル麻雀2(turbo)	7.800	7.000
Ⓒ琥珀色の遺言(turbo)	9.800	8.800
Ⓑアークス(turbo)	9.800	8.800
Ⓒジンギスカン(turbo)	9.800	8.800
Ⓒソーサリアン(turbo)	9.800	8.800
ソーサリアン追加シナリオ(turbo)	3.800	3.500
戦国ソーサリアン(turbo)	3.800	3.500
ピラミッドソーサリアン(turbo)	3.800	3.500
お嬢様くらぶ	6.800	6.100
Ⓓリターンオブイシター(turbo)	6.800	6.100
Ⓓスタークルーザー(turbo)	7.800	7.000
Ⓒラストハルマゲドン	7.800	7.000
Ⓑなぎさの館	7.800	7.000
Ⓒサイオブレード(turbo専)	8.800	7.900
ⒹリボルティーⅡ	7.800	7.000
Ⓒマスターオブモンスターズ(turbo専)	8.000	7.200
Ⓓ白夜物語	7.800	7.100
Ⓓ琥珀色の遺言(turbo専)	9.800	8.800
Ⓔやりたい放題	5.800	5.300
Ⓓアークティック(X1 turbo)	5.800	5.300
Ⓒ信長の野望〈全国版〉	9.800	8.800
Ⓒスーパー大戦略(turbo専用)	8.000	7.200
ⒹウルティマⅣ	9.800	8.800
ⒹファンタジーⅢ	9.800	8.800
ⒹイースⅡ(turbo専用)	7.800	7.000
Ⓒマイト&マジック	9.800	8.800
Ⓔまじゃべんちゃ〜ねじ麻雀	6.800	6.100
Ⓓ自己中心派2	6.800	6.100
Ⓔ美女はチェックがお好き	5.800	5.300
Ⓔプロ野球FAN	8.800	7.900
Ⓒ天使たちの午後Ⅱ	7.800	7.000
Ⓒめぞん一刻完結編	7.800	7.100
Ⓔ第4のユニットⅡ	7.200	6.800

〈X68000〉

商品名	価格	割引価格
ウォーニング	7.800	7.100
ⒷスーパーアーティストT256	28.000	22.000
Ⓑボスコニアン〈特価〉	6.800	6.000
Ⓔフルスロットル	8.800	8.000
Ⓒ三国志	14.800	13.300
Ⓓカサブランカに愛を	7.800	7.000
ⒸマータークラブDX	7.800	7.000
Ⓒ第4のユチット	6.800	6.100
Ⓓパワーリーグ	7.800	7.000
ⒷサンダーフォースⅡ	9.800	8.800
Ⓒ麻雀狂時代SP	7.800	7.000
Ⓒ琥珀色の遺言	9.800	8.800
Ⓒ道化師殺人事件	7.800	7.000
ⒷA列車で行こう2	12.800	11.500
Ⓑテトリス	6.800	6.100
Ⓑ信長の野望(全国版)	9.800	8.800
Ⓒマイト&マジック	9.800	8.800
Ⓔダブルヴィジョン	5.800	5.200
Ⓔ花札放浪記	6.800	5.300
Ⓓ沙羅曼蛇	8.800	7.900
ⒸファンタジーⅢ	9.800	8.800
Ⓓめぞん一刻SP	9.800	8.800
Ⓒキングオブシカゴ	12.800	11.500
ⒸウルティマⅣ	9.800	8.800
Ⓒ太平洋の嵐DX	14.800	13.300
Ⓒウォーニング	7.800	7.100
Ⓑ信長の野望全国版	9.800	8.800
Ⓓいろはにほへと	6.800	6.100
Ⓔ源平討魔伝	7.800	7.000
Ⓒスペースハリア	6.800	6.100
Ⓒ殺意の接吻	5.800	5.200
Ⓒ麻雀悟空	7.800	7.000
Ⓒ熱血高校ドッヂボール部	7.800	7.000
Ⓑドラゴンスピリット	8.800	8.000

MSX2 ALL20%OFF月間

商品名	価格	割引価格
プロ野球FAN	7.800	6.300
ゴーファーの野望	5.800	4.700
ゼビウス	6.800	5.500
トリトーンⅡ	9.800	7.800
華三眩	6.800	5.500
天使たちの午後Ⅱ	7.800	6.300
天使たちの午後番外編Ⅱ	7.800	6.300
サイオブレード	8.800	7.000
美しき獲物たちV	4.800	3.600
ガンダム	6.800	5.500
スターシップランデブっ	7.800	6.300
白夜物語	7.800	6.300
中華大仙	6.800	5.500
孔雀王	5.800	4.700
フォトクラブ	6.800	5.500
FMパナアミューズメント	7.800	6.300
ソープランドストーリっ	6.800	5.500
きまぐれオレンジロード	7.800	6.300
Rタイプ	7.300	6.600
めぞん一刻(完結編)	7.800	6.300
ディスクステーション2号	1.980	1.980
コナミゲームコレクション2	4.800	4.300
麻雀狂時代スペシャル	6.800	5.500
ペンギンくんウォーズ2	6.800	5.500
お嬢様クラブ	6.800	5.500
なぎさの館	7.800	6.300
エグザイル	8.800	7.000
スーパー大戦略	8.800	7.000
コナミゲームコレクションVol1〜Vol4	4.800	各4.300
クインプル	7.800	6.300
スナッチャーMSX2	9.800	7.800
グレイテストドライバー	7.800	6.300
マイト&マジック	9.800	7.800
スーパーレイドック2	6.800	5.500
ラストハルマゲドン	7.800	6.300
アレスタ	6.800	5.500
ときめきスポーツギャル(Ⅰ)〜(Ⅲ)	各7.800	6.300
麻雀狂時代スペシャル	6.800	5.500
カインドギャルズ	6.800	5.500
激突ペナントレース	5.800	4.700
学園物語	6.800	5.500
マンハッタンレクイエム	7.800	6.300
殺意の接吻	6.800	5.500
ジンギスカン	9.800	7.800
めぞん一刻完結編	7.800	6.300
イースⅡ	7.800	6.300

コピーツール

商品名	価格
DISK BACK TOOLメシア68K(X68000)	10.000
ニュータイプ88	12.000
ファイルマスター(88orX1)	各10.000
ファイルマスター(MSX)	8.000
天下無敵(MSX2 DISK)	2.000
バックアッププロ68K (X68000)	2.000
ウイザード98	13.000
ウイザード88	10.000

サプライ

商品名	価格
ノーブランド3.5"2DD	1.380
ノーブランド3.5"2HD	2.200
ノーブランド5"20	390
JOY CARD(各機種対応)	1.500
88用マウス	3.900
98用マウス	3.500

本誌掲載以外にも、多数の在庫があります。詳しくはTELにて… 052-261-8080

ソフト お申し込み方法

①ご希望の商品名等を注文書に記入して、郵便局にて現金書留でお金といっしょにお送り下さい。(注文書は本誌と同じものであれば、手書き、コピーでもかまいません)

②リストにのっていない商品／機種も多数ありますので、お電話にて確認して下さい。

③送料は1コ¥600、2コ¥400×2、3コ以上¥300×3です。

④わからないことがありましたら(052)261−7830で尋ねて下さい。

注文書

お名前

ご住所

〒

TEL

（　　　　）

MBM 4

お持ちのパソコンの種類

本体名／

テレビ／

プリンター／

注文商品名とフロッピーサイズ

商品名

丸でかこんで下さい。
5"2D、2DD、2HD
3.5"2D、2DD、2HD、
T/B ROM
（　　　　　　　）

ハード お申し込み方法

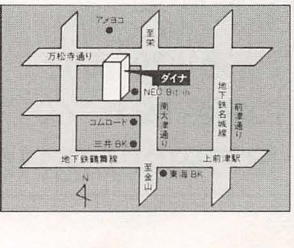
●お電話でお申し込み下さい。

●送金方法

①現金書留（上の注文書で送ってネ！）

②銀行振込（岡崎信用金庫　瑞穂支店　普通 168041）

③代金引替（Telの際お申し付け下さい。代引き手数料が必要です。）





X68000シリーズ ¥288,000より 各種組合せで大特価!!

楽しい・使いやすい・使える パーソナル市場本物パソコン登場！ FM TOWNS

- ●CD-ROMの標準搭載により音楽、音声、絵を基本装備。
- ●「80386」CPUの採用。
- ●強力なAV機能の採用。
- ●クリエイティブツール「TOWNS GEAR」の提供。
- ●ビジュアルパソコン通信の提供。

新発売

C＆Professional Pack. Release 1.0

OS-9/X68000 5"2HD ¥58,000

OS-9/X68000 5"FD版 ¥29,800

**ポケコン総合カタログ並びに特価表差し上げます。切手70円を同封の上当社へお申込みください。
多数お買上げの場合、価格はご相談に応じます。**



- ●PC-E200……¥22,000→¥17,800

パソコン接続ケーブル
- ●CE-T800……¥12,800→¥11,800
- ●PC-E500……¥28,800→¥24,800

PC-1350/1360/1360K/1425/1475用
CE-140P 7色カラープリンタ **¥16,000**



PC-1360＋CE-140P ㊣¥72,800→**¥25,800**

●シャープCZ-880DGY
14型カラーディスプレイテレビ
(2000、4050 デジ・アナRGB)
¥109,800→特価¥69,800



対応機種：CZ880C/881C、X1/TURBOシリーズ ケーブルは本体付属を使用 PC88VA/VA2/VA3/MK2SR/TR/FR/MR、PC8801FH/MH/FA/MA、PC286U/V/L、PC9801U/UV/UX/VM/VX/LV各シリーズ アナログ25↔25ピンケーブルを使用（デジタルは各専用ケーブルで） MZ700/1500/2000/2200/2500各シリーズ（推奨品シャープ8D8K）

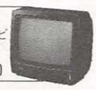
●富士通ゼネラル DM-405
14型カラーディスプレイ
(2000、アナRGB)
¥67,800→特価¥36,000
21ピン/アナログMSXII対応ケーブルプレゼント！
対応機種：MSXII、FM77AVシリーズ



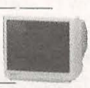
●シャープCZ-820DB
14型カラーディスプレイテレビ
(2000/RGB)
¥79,800→特価¥39,800



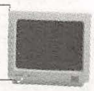
●シャープ CZ-880DBK
14型カラーディスプレイテレビ
(2000、4050/デジ・アナRGB)
¥109,800→特価¥87,800



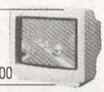
●シャープMZ-1D10
12型モノクロディスプレイ
¥41,800→特価¥25,000



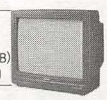
●シャープMZ-1D26
14型カラーディスプレイ
¥89,800→特価¥69,800



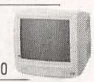
●シャープCU-14BD
14型カラーディスプレイ
(2000、4050/アナRGB)
¥64,800→特価¥49,800



●シャープCU-21CD
21型カラーディスプレイ
(0.52mmドット/アナRGB)
¥139,000→¥110,000



●シャープCU-15M1
15型カラーディスプレイ
(0.39mm/デジアナRGB)
¥99,800→特価¥79,000



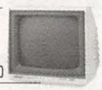
●TAXAN SV-650
12型カラーディスプレイ
(4050/デジ・アナRGB)
¥89,800→特価¥48,500



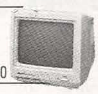
●シャープMD-12P1
12型グリーンディスプレイ
(4050)
¥39,800→特価¥28,000



●シャープMD-12P2
12型モノクロディスプレイ
(4050)
¥39,800→特価¥28,000



●シャープMD-9P1
9型モノクロディスプレイ
(4050/コンポジット)
¥34,800→特価¥27,800



周辺機器も豊富！その他もお問い合せ下さい。

- ●MZ-1M08(ボイスボード)……¥10,000→¥ 6,000
- ●MZ-1R09(5500用VRAM)……¥35,000→¥25,000
- ●MZ-1R10(5500用漢字ROM)……¥30,000→¥12,000
- ●MZ-1R11(5500用256RAM)……¥80,000→¥40,000
- ●MZ-1R14(5500用辞書ROM)……¥40,000→¥22,000
- ●MZ-1R19(5500用第2漢字ROM)……¥35,000→¥15,000
- ●MZ-1R24(1500用辞書ROM)……¥22,000→¥ 6,000
- ●MZ-1R26A(増設RAMボード)……¥35,000→¥12,800
- ●MZ-1R27A(増設ビデオRAMボード)……¥13,000→¥10,000
- ●MZ-1R28A(MZ-2500辞書ROM)……¥13,000→¥10,000
- ●MZ-1R29(1R27第2水準ROM)……¥32,000→¥10,000
- ●MZ-1R37(630K RAMファイル)……¥34,800→¥28,000
- ●MZ-1P17(24ドット漢字カラー/ケーブル付)……¥79,800→¥39,800
- ●MZ-1P27(水平プリンタ)……¥268,000→¥214,000
- ●MZ-1P28(8桁プリンタ)……¥148,000→¥118,000
- ●MZ-1P29(132桁プリンタ)……¥168,000→¥134,000
- ●MZ-1X29(光学マウス)……¥13,800→¥11,000
- ●MZ-1E29(RS-232Cカード/ケーブル付)……¥17,800→¥ 9,800
- ●MZ-1E24(RS-232Cカード/ケーブルなし)……¥19,800→¥16,800
- ●MZ-1E26(2500用コミュニケーションボード)……¥24,800→¥21,000
- ●MZ-1M01(2000用16ビットボード)……¥78,000→¥ 8,000
- ●CZ-8TM1(モデムユニット)……¥29,800→¥ 9,800
- ●CZ-8TM2(モデムユニット300/1200)……¥49,800→¥39,800

CZ-300F＋CZ-3CPM(CP/M V2.2)……特価¥13,000

- ●CZ-31F(増設ドライブ)……¥59,800→¥ 7,000
- ●CZ-502F(ミニフロッピーディスク)……¥99,800→¥75,000
- ●CZ-503F(ミニフロッピーディスク)……¥49,800→¥34,000
- ●CZ-503F(ミニフロッピーディスク)……インタフェイスなし¥30,000
- ●CZ-6BE1(X68000用1MRAMボード)……¥35,000→¥29,800
- ●CZ-6VT1(カラーイメージユニット)……¥69,800→¥59,800
- ●CZ-130SF(X1用日本語CP/M)……¥14,800→¥12,600
- ●CZ-51F(代品)(X1ターボ増設フロッピー)……¥22,000
- ●CZ-52F(代品)(X1F増設フロッピー)……¥34,800→¥20,000
- ●CZ-8EP(X1拡張ポート)……¥11,800→¥10,000
- ●CZ-6PV1(ビデオプリンタ)……¥198,000→¥168,000
- ●CZ-8PC2(熱転写カラープリンタ)……¥79,800→¥48,000
- ●CZ-8PK5(24ピン漢字プリンタ、80桁)……¥129,000→¥59,800
- ●CZ-8PK6(24ピン漢字プリンタ、136桁)……¥158,000→¥69,800
- ●CZ-8PK8(24ピン漢字プリンタ、136桁)……¥152,000→¥122,000
- ●CZ-8PD2(プリンタ)……¥79,800→¥25,000
- ●CZ-8PD3(ドットプリンタ)……¥59,800→¥16,000
- ●CZ-8B01(X1用フロッピーインターフェイス)……¥14,800→¥ 8,000
- ●CZ-8EB3(X1用拡張I/Oボックス)……¥33,800→¥28,000
- ●CZ-8BV1(カラーイメージボード)……¥39,800→¥19,000
- ●CZ-8BV2(カラーイメージボード)……¥39,800→¥32,000
- ●CZ-8BK2(漢字ROM)……¥19,800→¥16,800
- ●CZ-8BK3(第2水準ROM+ソフト)……¥13,800→¥11,700
- ●CZ-8BK4(第2水準ROM)……¥ 6,800→¥ 5,700
- ●CZ-8BM2(RS-232C・マウスボード)……¥19,800→¥16,800
- ●CZ-8BS1(ステレオFM音源ボード)……¥24,800→¥19,500
- ●CZ-8BGR2(CZ-850C 400ラインボード)……¥14,800→¥ 4,000
- ●CZ-8NJ1(ジョイカード)……¥ 1,700→¥ 1,500
- ●CZ-8NS1(イメージスキャナー)……¥188,000→¥ 特価
- ●CZ-211LS(CコンパイラPRO-68K)……¥39,800→¥ 特価
- ●CZ-141SF(X1ターボZ ニューベーシック)……¥18,800→¥ 特価
- ●CZ-128SF(X1 CP/M)……¥ 9,800→¥ 8,500
- ●CZ-3CPM(CP/MV2.2)……¥16,800→¥ 4,800
- ●MZ-6Z001(2500 P.CP/M)……¥16,800→¥14,200
- ●CZ、MZランゲージシリーズ……各¥13,800→¥11,700
- ●AN-8TU(RGBシステムチューナー)……新発売¥35,800

※富士通FM-7、77関連の在庫資料さし上げます。(〒70円同封)

本体も超特価

- ●シャープCZ-811C……¥ 89,800→¥ 15,000
- ●シャープCZ-820C……¥ 69,800→¥ 16,800
- ●シャープCZ-880CB……¥218,000→¥ 95,000
- ●シャープCZ-881C……¥179,800→¥138,000
- ●シャープCZ-822C……¥118,000→¥ 49,800
- ●シャープMZ-2861(チャートUP付)¥383,000→¥大特価
- ●シャープMZ-2520……¥159,800→¥ 78,000
- ●シャープMZ-2521……¥198,000→¥ 85,000
- ●シャープMZ-5511……¥288,000→¥ 45,000
- ●富士通FM77AV-20-2……¥168,000→¥ 79,800
- ●富士通FM77AV-1……¥128,000→¥39,800
- ●富士通FM77AV-2……¥158,000→¥49,800
- ●富士通FM77AV40……¥228,000→¥79,800
- ●富士通FM NEW7……¥ 99,800→¥25,000

ハンディ・COPY KIT

(MZ-2800シリーズ) ¥49,800→**¥44,800**
(MZ-2500シリーズ) ¥45,000→**¥38,000**

- ●MZ-2500用カラースキャナーユーティリティ(SS-SC-25C) ¥28,000→**¥23,800**
- ●MZ-2500用ハンディカラースキャナー(WD-05HS) ¥49,800→**¥42,300**

全国通信販売

北海道から沖縄まで――信用をモットーに、よい品をより安く、より迅速にお届けします。

★ご注文は在庫を確認の上、現金書留または銀行振込でお申込み下さい。全商品クレジットでも扱っております。★お申込みの際は必ず電話番号を明記して下さい。
★送料についてはご注文の際お問い合せ下さい。

AIBIT
アイビット電子株式会社
☎0426(45)3001〜3

〒192 東京都八王子市
北野町560-5
●営業時間：10:00〜19:00
●電話受付：20:00迄可
●休日：日曜日
〈御振込先〉富士銀行八王子支店
(普通)1752505
FAX. 0426-44-6002

※正価は発売時のメーカー標準価格です。掲載されている商品は全て新品保証付です。

★入園・入学・入社★

おめでとうセール

プラス

＋消費税施行前の在庫一掃セール

☆2倍お得なこのチャンスをお見逃しなく。☆

単品でもOK!!です。

新同 PC-9801 RX2 CMT147S ¥398,000 ¥ 79,800 ¥477,800 セットで 特価 ¥325,000

新同 PC-9801 RA2 CMT147H ¥498,000 ¥ 84,800 ¥582,800 セットで 特価 ¥397,000

新同 PC-9801 UV11 CMT147S ¥265,000 ¥ 79,800 ¥344,800 セットで 特価 ¥235,000

PHC70FD DM-405S(MSX用モニター) ¥64,800 ¥ 69,800 ¥134,600 セットで 特価 ¥80,000

新同 X-68000 ACEHD CMT147S ¥265,000 ¥ 79,800 ¥344,800 セットで 特価 ¥360,000

新同 X-68000 ACE CZ-601D ¥319,800 ¥119,800 ¥439,600 セットで 特価 ¥315,000

中古品高額下取り・買取りフェア——実施中 高額下取り一例（2月15日現在）			
PC-9801VX21	¥200,000	PC-9801M2	¥100,000
PC-9801VX2	¥190,000	X68000セット	¥220,000
PC-9801VM21	¥150,000	PC-8801MA	¥80,000
PC-9801VM2	¥140,000	2000文字モニター	5,000〜10,000
PC-9801UV21	¥130,000	4000文字モニター	20,000〜30,000
PC-9801UV2	¥120,000	プリンター各種	高額下取り中
その他パソコン本体・周辺機器超高額下取り中!!			

※買取り価格は変動ある場合がございますので、お電話でまずご確認下さい。

下記掲載価格は、新品同様品の価格です。全商品、新品も新同品と変らぬ安さで販売いたします。TELにてどしどしお問い合わせ下さい。

〈パソコン本体〉		
PC-9801RL/m2		¥539,000
〃 RA2		¥345,000
〃 RX2		¥275,000
〃 VM11		¥235,000
〃 UX21		¥238,000
〃 UV11		¥185,000
〃 CV21		¥230,000
〃 LS5		¥630,000
〃 LS2		¥370,000
〃 LV22		¥270,000
〃 LV21		¥240,000
〃 F2	（中古）	¥85,000
〃 E	（中古）	¥53,000
PC-286VS-H40		¥453,000
〃 H20		¥386,000
〃 STD		¥292,000
〃 VE-H40		¥380,000
〃 H20		¥313,000
〃 STD		¥195,000
〃 LE-H40		¥439,000
〃 H20		¥373,000
〃 STD		¥273,000
〃 LS-STD		¥359,000
〃 US-STD		¥198,000
X68000ACE		¥223,000
〃 -HD		¥269,000
PC-8801VA2		¥210,000
〃 MA2		¥122,000
〃 FE		¥93,000
〃 MR	（中古）	¥75,000
〃 FA	（中古）	¥88,000
X-1TurboZIII		¥125,000
〃 TurboIII	（中古）	¥63,000
〃 II	（中古）	¥55,000
X-1G/30	（中古）	¥33,000
X-1F/20	（中古）	¥29,800
〃 10		¥12,800
FM-77AV20EX		¥69,800
FS-A1WX		¥55,000
〃 FX		¥46,000
HB-X1DJ		¥58,000
PHC-70FD		¥50,000
その他本体大安売り!!		

〈ディスプレイ〉	
PC-TV455	¥115,000
PC-TV454	¥101,000
PC-TV353	¥74,000
PC-KD854n	¥54,000
PC-KD863S	¥83,000
CU-14CD	¥52,000
CMT-147S	¥48,000
CMT-147H	¥52,000
CZ-603D	¥60,000
CZ-601D	¥85,000
CZ-611D	¥104,000
CZ-860D	¥76,000
DM-405(21ピン/8ピンRGB)	¥29,800
FM-DPC433	¥69,800
その他ディスプレイ大安売り!!	

〈プリンター〉	
NM9950II	¥110,000
PC-PR201G	¥95,000
PC-PR201H3	¥149,000
PC-PR101E2	¥65,000
PC-PR101TL2	¥55,000
PC-PR102TL3	¥38,000
VP-4800PC	¥243,000
VP-3000PC	¥215,000
VP-1000PC	¥93,000
VP-135EXPC	¥75,000
AP-800PC	¥78,000
AP-550PC	¥50,000
HG-2000	¥147,000
M1724P	¥63,000
CR-3415CL	¥103,000
TX-24CL	¥48,000
CZ-8PC3	¥52,000
CZ-8PC4	¥78,000
その他プリンター大安売り!!	

〈ドライブ〉	
KMF-35	¥29,800
FDC-355	¥45,000
KF-5S	¥38,000
FDC-56Y	¥52,000
FDC-58n	¥74,000
FD-8I(2HDI/Fボード)	¥14,800
MC-40S	¥110,000
MC-20EX	¥80,000
CRC-MH4	¥95,000
CRC-MH4H	¥111,000
CRC-HD2A	¥63,000
CA-40LG	¥113,000
その他ドライブ大安売り!!	

〈小物〉	
FM-1	¥13,500
CZ-8BS1	¥19,500
LHC-11(2HDケーブル)	¥5,800
I/Oデータ2MB RAMボード	¥42,000
I/Oデータ1.5MB	¥34,000
MD-1200A2	¥16,800
MD-2400F	¥42,000
切替機各種	¥8,300
ディスク保護リング	¥1,000
AR2415用 512Kバッファ	¥21,000
キーボードカバーVX	¥1,400
キーボードカバーRX	¥2,380
VP80,800リボン	¥1,200
MZ-1E14	¥980
MZ-1E18	¥980
MZ-5Z002	¥980
MZ-1M08	¥1,980
MZ-6P09	¥980
MZ-6P07	¥980
MZ-1C26	¥980
98バスマウス	¥3,000
JOYCARD スーパー	¥1,680
その他小物大安売り!!	

〈ソフト〉	
アスキー、サムシンググッド、ミルキーウェイ、dBソフト	20%〜25%OFF
管理工学、日本マイコン、マイクロソフト、	25%〜30%OFF
ジャストシステム	25%〜34%OFF
東海クリエイト	25%〜35%OFF
PCA	20%〜30%OFF
ロータス	25%〜33%OFF
テクニカルソフト	20%〜30%OFF
ライフボード、MSA、	15%〜25%OFF
その他ソフト大安売り!!	

〈ワープロ〉		
OASYS30AFIII		¥148,000
OASYS30MS		¥123,000
OASYS FROM11D		¥84,000
ルポ90FX		¥121,000
ES-100		¥123,000
OASYS30AF	（中古）	¥69,800
OASYS from10S		¥65,000
その他ワープロ大安売り!!		

掲載商品は、ほんの一例だけです。その他、ソフトからハード・周辺機器まで全商品格安にて販売いたします。

NEC、SHARP、富士通、EPSON、その他、国内メーカー超ディスカウント。

新品パソコンをお求めのお客様には、ユーズドパソコン並の価格で超ディスカウント販売いたします。新品の価格は、誌上での発表ができません。申し訳ございませんが、お電話をお待ちいたします。

●代金引換システム

現金払いでお買い上げの場合、商品をお受け取りいただく時に、商品と引換えで代金をお支払いいただくシステムです。

●お申込み方法

BANK

お手持ちのパソコンの購入月日、機種名、箱付属品等の有無、保証書の有無、ソフト本等と購入希望機種名を明示して、ハガキか電話でお知らせください。当社で即时に無料査定してご連絡いたします。

〈会員募集のお知らせ〉

ユーバースの会員が新しくなります。金800円と住所、氏名、電話番号を記入したメモを同封のうえ、現金書留、郵便為替でお近くのユーバースへお送り下さい。特典①会員証発行 ②お得な会報発行 ③会員特別バザール開催予定〈通販も可〉④その他特典がいっぱい ※旧会員の方も上記の方法で再申込みお願いします。

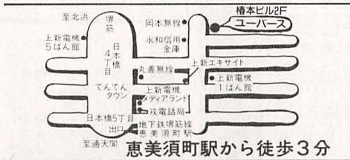
650 神戸市中央区元町高架通2の196 ユーバース行

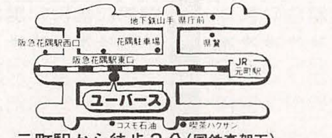
556 大阪市浪速区日本橋4丁目5の11 ユーバース行

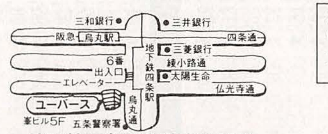
600 京都市下京区烏丸通り仏光寺下ル ユーバース行

1メーカー・機種名 2購入年月日 3箱付属品等の有無 4ソフト・本等 5売り希望価格 6購入希望機種 メーカー・機種名 7住所氏名・年令・TEL

パソコンディスカウント UBERS ユーバース


恵美須町駅から徒歩3分


元町駅から徒歩3分（国鉄高架下）


地下鉄四条駅6番出口30秒

電話1本であなたの欲しい商品があなたのもとへ!!あなたの近くのユーバースへお気軽にお電話下さい。

大日本橋阪店 大阪市浪速区日本橋4丁目5の11(橋本ビル2F) ☎(06)631−4016 FAX06(631)8145
振込銀行 太陽神戸銀行 大阪南支店 口座番号 普通口座3135055 ㈱ユーバース

神戸店 神戸市中央区元町高架通2の196(モトコー3番街) ☎(078)371−1030
振込銀行 太陽神戸銀行 栄町支店 口座番号 普通口座3301768 ㈱ユーバース

京都店 京都市下京区烏丸通り仏光寺下ル大政所町673(峯ビル5F) ☎(075)341−1444 FAX075(343)4226
振込銀行 太陽神戸銀行 京都支店 口座番号 普通口座3164309 ㈱ユーバース

御家庭のテレビで本物のテレビゲームが楽しめます。

New 待望のコントロールBOX

KIC-045DX

ついに実現！こだわる方へ！
ステレオサウンドで迫力ある音楽
（ステレオヘッドホン端子付）

●1P・2P同時プレイもOK！●ジョイスティック2つのゲームもOK！ 中間ハーネス使用により、ほとんどのゲームに対応します。特殊コンパネ、麻雀等もOK‼●パーツは全て業務用のものを使用(全て新品です)、丈夫で長持ちします。

本物ゲームがステレオになった！ AV感覚満点

■価格（KIC-045DX完成品）

Ⓐ. ビデオ端子・VHF対応……………… ¥34,000
Ⓑ. RGB21ピン対応………………………… ¥28,000
Ⓒ. Ⓐ, Ⓑ両方対応…………………………… ¥37,000

★いずれもTV接続ケーブル付

★このコントロールBOXは、ゲームマシンと同じ部品を使ってコンパクトにまとめてあります。フルカラーコンバータを使って、ゲームP.C.B.のRGB信号を家庭のTVに映るように信号変換します。（VHF1～2ch） ★寸法：W450×D200×H100㎜。

実用新案新請済

★ただ今発売記念セール中！



付属品

●フルカラービデオコンバータ〔KIC-0090〕※Ⓑには付きません。●2スピーカー（ステレオ用）ヘッドホン端子（3.5φ）●8方向ジョイスティック×2 ●トリガーボタン／30φ6個、24φ3個付き ●スイッチング電源／5V7A、+12V1A、−5V1A●ヒューズ、コード、コネクター等一式付き。

New 高性能になって新登場！

コントロールBOX **KIC-045DX**

★ステレオ、2スピーカーで迫力あるサウンド
★高画質になって画面もスッキリ（ビデオ対応）

近日発売予定
●ファミコン・PCエンジン・他パソコンのコントローラーとして使用できます。
●チェックボード（機能検査器）

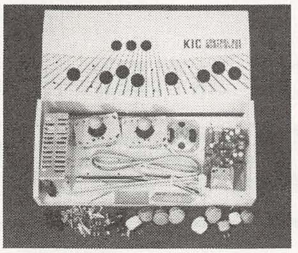
いつでも新型と同じ機能にバージョンアップできます。旧タイプをお持ちの方も安心です。実費にて新タイプに改造致します。
▶詳細はハガキにて当社サービス部まで改造案内書を御請求下さい。

New ゲームマシンの仕組みが楽しみながらよくわかる

KIC-045 組立てフルキット

★ハードに強くなろう！組立フルキットにチャレンジ‼〈図解入り、マニュアル付〉

組立てフルキットは各タイプ（ⒶⒷⒸ）共、完成品価格の5,000円引きです。
御注文の際はタイプ別とフルキットと明示して下さい。



★ケースは穴空け加工済、各パーツをセットして、マニュアルを見ながらハンダ付、ボルト締めをするキットです。フルカラーコンバータ〔KIC-0090〕は完成検査済です。(Bタイプには付属していません)
★制作時間は約2時間、使用工具はハンダゴテ、ペンチ、ニッパー、テスター等でトランジスタラジオ等の電子部品キットを製作した経験のある人以上におすすめします。

■KIC-045 各タイプの特長（ⒶⒷⒸすべてステレオサウンドが楽しめます）

Ⓐ●ビデオ端子対応
TVのビデオ(映像)入力端子へピンコードを接続します。(ビデオ端子付のTVに対応、画像はVHF対応よりもキレイです。)
●VHF対応（TVの1又は2チャンネル）TVのアンテナ端子へ接続します。国内の家庭用TVに全て対応します。画像はファミコンと同程度です。
●Aタイプはビデオ・VHFのいずれにも対応、フルカラーコンバータ(KIC-0090)内蔵です。

Ⓑ●RGB21ピン対応
21ピン端子付のTV・CRTなら全て使えます。2000文字対応のCRTですので、本物よりも(ゲーセン機のほとんどは1600文字対応のCRTを使用)キレイに映ります。約25%も解像度がアップします。家庭用TVのキャプテン用、文字放送用にも端子がついています。このタイプのTVはアナログ21ピン又、マルチ21ピン付等と呼ばれていますが、国内規格ですので21ピンなら全てOKです。又、9ピン、15ピン等のアナログ端子付CRTにも使えますが、2000文字対応が選べるもの(マルチシンク、オートスキャン、マルチスキャン等と呼ばれている)に限ります。
※このタイプのコネクタは当社にて製作しますので本体購入時に御指定下さい。
※TTL(デジタル)CRTは8色しか表示されませんので使用しない方が良いでしょう。

Ⓒ●前記ⒶとⒷの両方に対応します。

★自信を持って、おすすめします！『Simple is best！』
あなたの目で見て、実際に確めて、お買い求めになれます。

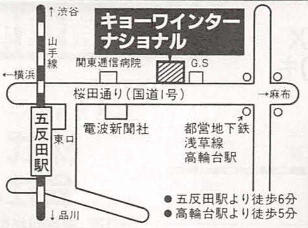
ゲーム基板も豊富に取り揃えてあります。

※詳しい資料・在庫価格表は60円切手×3枚同封のうえ下記までお申し込み下さい。

コントロールBOX用パーツ各種部品格安販売中‼

ショールームオープン‼

業務拡大の為、会社を移転し、ショールームをオープンしました。ぜひ一度ご来店下さいますようスタッフ一同お待ち申し上げております。



●五反田駅より徒歩6分
●高輪台駅より徒歩5分

（日・祭日もオープンしています）
ショールーム営業時間 午後1:00～6:00

コントロールBOX KIC-045DX
関西地区総発売元
テクナート
〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20
コア日本橋2F ✆06-643-7641㈹

★商品のご注文は、住所・氏名・電話番号をハッキリ書いて、商品価格と送料の合計額を現金書留又は郵便振替（東京 7-130152）にて、お願いします。送料は、注文合計8,000円以上は無料、それ未満はすべて800円を加算して下さい。

★代金引換えシステムも御利用下さい。
代金は商品到着時でOK！詳細は在庫価格表をご覧下さい。

㈱キョーワインターナショナル BM係
〒141 東京都大崎郵便局 私書箱11号
〔東京都品川区東五反田4-7-26 塚本ビル1F〕
☎03-448-0832・FAX03-448-8060

企画・技術者募集！ 高給優遇、アルバイト可詳しくはお問い合せ下さい。

アーケードゲーム大旋風!! ＊全国通信販売＊

本物のアーケードゲーム(ゲーセン版)が自宅で体験できる、ゲーム基板の送料無料、全国どこで買っても同一価格

◎ゲーム基板在庫多数…………¥3,000より　◎18インチゲーム機(完全整備済)…………¥35,000～¥43,000

★特選PCB在庫リスト★

タイトル	価格	タイトル	価格	タイトル	価格
アテナ	12K	武田信玄	78K	ガンスモーク	13K
ブレイウッド	18K	アレックスキッド	45K	ダライアス	75K
ザインドスリーナー	17K	ギャリバン	12K	ドラゴンバスター	15K
ワードナーの森	28K	銀河任侠伝	18K	悪魔城ドラキュラ	52K
フェアリーランドストーリー	18K	ツインビー	38K	ジャイラス	15K
霊界道士	38K	ライフフォース	45K	バルトリック	19K
スペランカーII	12K	奇々怪界	13K	黄金の城	18K
迷宮島	38K	イーアルカンフー	9K	中華大仙	50K
ダークミスト	10K	エレベーターアクション	6K	ガントレット	45K
ブラックドラゴン	25K	ロードファイター	8K	ジェミニウィング	38K
麻雀学園(P付)	45K	影の伝説	10K	ヘビユニット	50K
カルテットII	43K	サイドアーム	18K	ボンジャック	12K
コブラコマンド	45K	バラデューク	15K	クレージクライマーII	50K
ニュージーランドストーリー	60K	トイポップ	18K	歌舞伎Z	55K
地獄めぐり	55K	くにおくん	13K	フォゾン	15K
テラフォース	35K	キキカイカイ	13K	ジャンプバグ	8K

＊必ず電話で在庫確認、予約をしてから送金してください＊その他多数在庫有り　◆1K＝千円　◆P付＝専用パネル付

詳しい資料―無料提供中!! ハガキでお申込みください。
宛先……〒183 東京都府中市新町3－15－5 BM係り

タイムマシン

☎0423-67-1129
受付時間 午後4:00～8:00

ゲーム基板お探しのあなた

うちのタマや知りませんか?



ビデオゲームに関する事なら すべて玉屋にお任せ下さい。

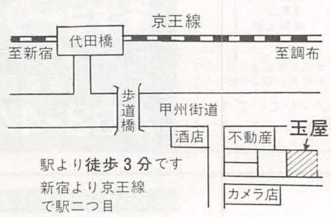
(ゲーム基板は常時在庫2,000枚。新製品から低価格基板、テーブルゲーム機、パーツまで豊富に取り揃えています。)

コントロールBOX (KIC-045DX)も 発売中!

全国通信販売

販売リストを御希望の方はハガキで住所・氏名(フリガナ)・電話番号を明記の上、御請求下さい。玉屋「BM係」まで

ショールームオープン
展示販売中



駅より徒歩3分です
新宿より京王線で駅二つ目

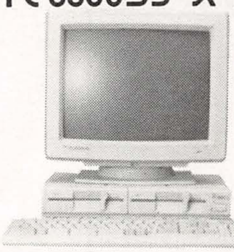
基板売買のトータル・アドバイザー

株式会社 玉屋

〒168 東京都杉並区和泉2－1－26
TEL.03(323)5524(販売部)
FAX.03(323)9915
営業時間:AM9:00～PM7:00(平日)
AM10:00～PM5:00(日,祭)

NOVAに技あり、安さあり・・・！

テレビとつなげる本格パソコン
NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ **PC-8801FE**



注文No.B-0401 〈4050文字基本セット〉

チルト台付

N E C	PC8801FE	￥129,000
トムソン	4475N	￥ 99,800
	定価合計	￥228,800

限定30セット 特価**132,000**円

初回／￥5,340／月々￥3,700×23回／㊍1.6万×4回

注文No.B-0402 〈純正基本セットA〉

N E C	PC8801FE	￥129,000
N E C	PCKD863S	￥118,000
	定価合計	￥247,000

特価 ？？？ 円

初回￥5,300／月々￥5,100×23回／㊍2.2万×4回

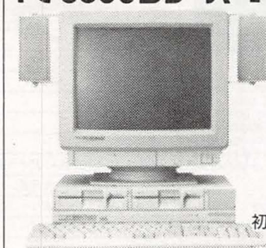
注文No.B-0403 〈純正基本セットB〉

N E C	PC8801FE	￥129,000
N E C	PCKD863G	￥138,000
	定価合計	￥267,000

特価 ？？？ 円

初回￥5,650／月々￥5,500×23回／㊍2.4万×4回

ザッツ・デジタル・エンターテーナー
NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ **PC-8801MA2**



注文No.B-0404 〈4050文字基本セット〉

チルト台付

N E C	PC8801MA2	￥168,000
トムソン	4475N	￥ 99,800
	定価合計	￥267,800

限定30セット 特価**162,000**円

初回／￥6,040／月々￥4,500×23回／㊍2万×4回

注文No.B-0405 〈純正基本セットC〉

N E C	PC8801MA2	￥168,000
N E C	PCKD863S	￥ 99,800
	定価合計	￥286,000

特価 ？？？ 円

初回￥6,000／月々￥5,900×23回／㊍2.6万×4回

注文No.B-0406 〈純正基本セットD〉

N E C	PC8801MA2	￥168,000
N E C	PCKD863G	￥138,000
	定価合計	￥306,000

特価 ？？？ 円

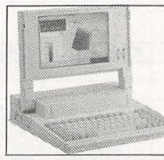
初回￥7,480／月々￥6,200×23回／㊍2.8万×4回



注文No.B-0407
NEC PC9801LV22
￥378,000
特価 ？？？ 円



注文No.B-0408
NEC PC9801LS2
￥628,000
特価 ？？？ 円

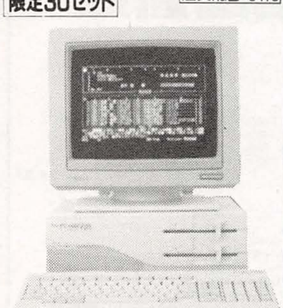


注文No.B-0409
エプソンPC286LE STD-N
￥368,000
特価 ？？？ 円

ノバ NOVA情報機器

日本一の品揃え

限定30セット 注文No.B-0410



PC-9801VMII

N E C	PC9801VM11	￥328,000
トムソン	4475N	￥ 99,800
	定価合計	￥427,800

特価**285,000**円

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
36	0	11,050	9,700×35
48	0	8,600	7,700×47

限定30セット 注文No.B-0411



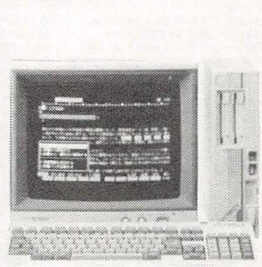
NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ
PC-9801RX2

N E C	PC9801RX2	￥398,000
トムソン	4475N	￥ 99,800
	定価合計	￥497,800

特価**335,000**円

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
36	0	13,050	11,400×35
48	0	12,500	9,000×47

限定30セット 注文No.B-0412



PC-9801UVII

N E C	PC9801UV II	￥265,000
トムソン	4475N	￥ 99,800
	定価合計	￥364,800

特価**235,000**円

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
36	0	9,050	8,000×35
48	0	9,400	6,300×47

注文No.B-0413



PC-9801RA2

N E C	PC9801RA2	￥498,000
トムソン	4475N	￥ 99,800
	定価合計	￥597,800

特価 **405,000**円

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
36	0	15,150	13,800×35
48	0	14,200	10,900×47

ご注文・お支払い方法

当社の取扱い商品は全て完璧な品質保証及びアフターサービスをお約束いたします。

中古から新品まで全メーカーパソコン・ワープロ・その他消耗品まですべてOK。

あなたのニーズにすべてお応えいたします。

表示価格には消費税は含まれておりません。

お申込は今すぐお電話か次頁の商品申込用紙にご記入の上お送り下さい。

申込書送り先：〒105 東京都港区西新橋1-19-6 桔梗備前ビル404

●現金書留・銀行振込をご利用いただく場合(商品在庫をご確認ください)
お電話か、右の商品申込書にご記入の上お送りください。ご入金後ただちに商品を発送いたします。

振込先：三菱銀行虎ノ門支店普通預金4808732ノバ情報機器

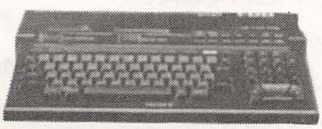
●代引きシステムをご利用いただく場合
電話でお申込みください。ただちに商品を発送いたします。代金は商品到着時に商品と引替にお支払いください。

●クレジットをご利用いただく場合
3～60回までご利用になれます。電話でお申しつけ下さい。

激安！お電話一本で全国どこでも即、配達！

クレジット3～60回、月々3,000円より、ボーナス払いもOK！ 日曜・祭日配達指定OK！ 営業時間 平日 10:00～20:00 日曜祭日 10:00～19:00 ★年中無休

ますます身近な、MSX2。これは凄いゾMSX2+！

注文No.B-0414
MSX2+ F1XDJ

SONY HB-F1XDJ
「ゲームプログラミングツール」、「ゲームプログラミング解説本」付
¥69,800 特価53,500円

注文No.B-0417
MSX2+ A1FX

ナショナル FS-A1FX
3.5インチFDD、JIS第1水準
グラフィックツール・ディスクツール付
¥57,800
特価 ？？？円

注文No.B-0415
MSX2 F1XD mk2

SONY HB-F1XDmk2
¥49,800 特価38,500円

注文No.B-0416
MSX2+PHC-70FD

SANYO PHC-70FD
¥64,800 特価46,000円

注文No.B-0418
MSX2+ A1WX

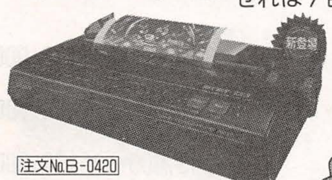
ナショナル FS-A1WX
FM音源内蔵・JIS第1・2水準
日本語ワープロ内蔵
¥69,800
特価 ？？？円

☎03-591-8761

大阪 ☎06-365-5202 福岡 ☎092-471-7474

MSX周辺機器も、ノバが安い!!

日本一の大特価

SONYサーマルカラー漢字プリンタ HBP-F1C
プリントショップIIと組み合わせれば7色カラー印刷だ。

新登場
注文No.B-0419
¥49,800
特価41,500円

注文No.B-0420
手づくり印刷キット
プリントショップII
HBS-B014D
¥12,800 特価10,500円

つくる楽しみがまた増えた。待ちに待ったカラープリント。

SANYOカラーディスプレイ
注文No.B-0422
CMT-A14F1
14インチカラー
アナログRGBケーブル付

¥64,800
特価43,000円

注文No.B-0425
住所録ソフト
はがき書右衛門
HBS-013D
¥7,800
特価6,500円

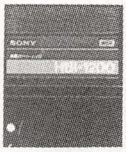
注文No.B-0423
SONY3.5インチ
フロッピーディスクドライブ
HBD-F1

¥36,800
特価30,500円

注文No.B-0426
日本語ワープロソフト
文書作左衛門
HBS-B012D
¥6,800
特価5,700円

注文No.B-0421 ナショナル**FS-PA1**

¥44,800
特価 ？？？円


注文No.B-0424
SONY MSX通信カートリッジ
HBI-1200 ¥32,800
特価 ？？？円

注文No.B-0427
ナショナルMSX用マウス
FS-JM1-H

¥7,800 特価 ？？？円

SHARP X68000 新シリーズ登場 詳しくは電話にて!!

アフターサービスも万全
お買い上げ頂いた商品が新品でも中古でもアフターサービスは万全です。もしご使用中、機種に異常や疑問を感じられた場合、どんな小さなことでもご質問下さい。初期不良、輸送トラブルetc. 万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます。

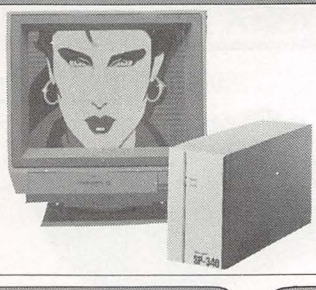
グーンとお得な下取システム
今お持ちの機種を当社にて高額下取。わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ。差額をクレジットでもお受けしておりますので尚一層お徳です。買替えをグーンとお徳にした下取システムはユーザーの皆様にきっと満足いただけるはずです。

手軽で安心な代引システム
面倒なお振込みの手間がはぶけます。商品の到着をご確認頂きその場で直接お支払い下さい。日・祭日の配送もOK。日付の指定もお受けします。(離島の方は代引できませんのでご了承下さい。)

NOVA情報機器 東京本社
〒105 東京都港区西新橋1-19-6 桔梗備前ビル404
☎03(591)8761(代) FAX03(501)6348
表示価格には消費税は含まれておりません。

周辺機器もノバが安い!!

今月の目玉商品／ハードディスク・ディスプレイ



- 日本テクサ RA-HC40 ¥138,000 特価 ？？？円
- Snapper SP-340II 特価 ？？？円
- ウィンテク HD404HS ¥138,000 特価¥105,000
- THOMSON 4475N ¥99,800 特価¥49,800
- シャープ CU14CD ¥84,800 特価 ？？？円
- サンヨー CMT147L ¥79,800 特価 ？？？円

モデム

- オムロン MD-2400B ¥49,800➡35,800円
- オムロン MD-1200A2 ¥24,800➡16,000円
- エプソン SR-240AT ¥59,800➡電話にて激安
- アイワ PV-A2400MNP4 ¥46,800➡電話にて激安
- アイワ PV-A1200mKIII ¥21,000➡電話にて激安
- NEC COMSTAR2424AT/5 ¥66,000➡電話にて激安

マウス＆ハンディスキャナー

- NEOS MS-50L(マウス)……¥5,800➡4,000円
- NEOS MS-50H (マウス)……¥9,800➡6,500円
- NEOS MS-40(マウス)……¥12,800➡7,800円
- スピタル MT98H(マウス)……¥6,800➡2,800円
- ハル研 HIS-10Y……¥29,800➡19,800円
- ハル研 HWS-10G……¥34,800➡23,000円
- オムロン HS-10R……¥49,800➡36,000円
- エプソン GT-100V……¥44,800➡電話にて激安
- オムロン HS-7R……¥39,800➡28,800円
- シャープ JX-100……¥89,800➡電話にて激安
- エプソン GT1000……¥79,800➡電話にて激安

プリンター

- エプソン AP550PCセット ¥69,800➡電話にて激安
- エプソン AP800PCセット ¥99,800➡電話にて激安
- エプソン HG800PCセット ¥168,000➡電話にて激安
- エプソン VP-800 PCセット ¥124,000➡電話にて激安
- エプソン VP-1000 PCセット ¥154,000➡電話にて激安
- エプソン VP135KEXPC ¥100,000➡電話にて激安
- スター精密 TX-24CL (PC、AX・J3100対応、24ドット熱転写カラー、ケーブル付) ¥69,800➡電話にて激安
- スター精密 CR3415CL ¥148,000➡電話にて激安
- NEC PC-PR101TL2 ¥83,800➡電話にて激安
- NEC PC-PR201TH ¥145,000➡電話にて激安
- NEC PC-PR201G ¥158,000➡電話にて激安

☎03-591-8761

大阪 ☎06-365-5202　福岡 ☎092-471-7474

超特価特選中古パソコン／全品完全保証付

CPU

NEC PC-8801mkIISR 30	¥65,000〜
PC-8801mkIIFR 30	¥69,800〜
PC-8801mkIIMR	¥69,800〜
PC-8801FH/30	¥79,800〜
PC-8801MH	¥88,000〜
PC-9801U2	¥69,800〜
PC-9801UV2	¥128,000〜
PC-9801VM2	¥158,000〜
PC-9801VF2	¥108,000
PC-9801VM21	¥175,000〜
PC-9801VX2	¥175,000〜
PC-9801M2	¥135,000〜
PC-9801V×21	¥228,000〜
PC-9801F2	¥75,000〜
シャープ X1Gmodel10	¥9,800〜
X1Fmodel20	¥29,800
X1twin	¥46,000〜
ナショナル FS-A1(MSX2)	¥12,800
FS-A1F	¥25,000
HB-F1(MSX2)	¥12,800
HB-F1XD	¥29,800

大特価

プリンター

NEC PC PR201H3	¥157,000
PC PR201G	¥98,000
PC PR201V2	¥138,000
PC PR101TL2	¥47,000
PC PR201TL	¥98,000
エプソン HG2550	¥98,000
VP-135K(新同)(トラクタ付)	¥64,800
エプソン VP500PC	¥43,000〜
エプソン VP80K	¥30,000

ディスクユニット

グロリア GD55V	¥38,000
ランド LDS3VM	¥25,000
グロリアシステムズGD-50HS(98用)	¥33,000
グロリアシステムズGD-35S(98用)	¥25,000

ディスプレイ

トムソン 4475N	¥35,000
2000文字カラー	¥15,000〜
シャープ CZ820D(チューナー付)	¥34,800
サンヨー CMT-147L(新同)	¥43,000
NEC PC KD854	¥39,800
シャープ CU14CD	¥52,000

ワープロ

NEC 文豪5HL	¥168,000➡¥112,000
文豪5HG	¥148,000➡¥98,000
キャノン アルファー3スーパー	¥148,000➡¥98,000
東芝 JW-90HX	¥198,000➡¥132,000
富士通 オアシス30AF3	¥228,000➡¥158,000

その他デバイス

20MBハードディスク	¥49,800〜
シャープ CZ8BV1(新同)	¥31,000
40MBハードディスク	¥69,800

NOVA 情報機器 東京本社
〒105 東京都港区西新橋1-19-6 桔梗備前ビル404
☎03(591)8761(代)　FAX03(501)6348

表示価格には消費税は含まれておりません。

キリトリ線

BM4月号 商品申込用紙
●お申込の前に在庫・消費税額・送料の確認をしてください。
●送料は地域によって多少異なります。●現金書留をご利用の場合送料はお客様負担となります。

昭和　年　月　日

注文No.	お支払方法	現金書留	フリガナ ご住所	〒	フリガナ お名前	
			TEL		生年月日	

ゲームもおまかせ！大特価販売

全国通信販売OK！今すぐ送ろう！持って行こう！日本マイコン流通センターへ

日本マイコン流通センター 広告1ページ目

今月の特選中古パソコン（このコーナーは限定の中古品のため、必ずお電話で在庫を確認の上、その場でお申し込み下さい。）

注文番号 B-CS01 NEC PC-8801MKII FR30



定価 ¥178,000

大特価 ¥76,800

回数	1回目	2回目以降
10回	¥9,012	¥8,300
15回	¥6,216	¥5,700
30回	¥3,412	¥3,100

- 漢字ROM標準実装
- 5"2Dドライブ2基内蔵FM音源内蔵
- もちろんSR用ソフトもOK

注文番号 B-CS02 NEC PC-8801MKII SR30



定価 ¥258,000

大特価 ¥79,800

回数	1回目	2回目以降
10回	¥9,582	¥8,600
15回	¥6,776	¥5,900
30回	¥4,157	¥3,200

- 漢字ROM標準実装
- 5"2Dドライブ2基内蔵
- FM音源内蔵

注文番号 B-CS03 NEC PC-9801



定価 ¥298,000

大特価 ¥39,800

回数	1回目	2回目以降
3回	¥13,992	¥13,700
6回	¥7,188	¥7,000
12回	¥4,578	¥3,600

- 16ビット高速処理
- 5"2HD/8"2D I/F標準装備

注文番号 B-CS04 富士通 FM77AV2



定価 ¥158,000

大特価 ¥49,800

回数	1回目	2回目以降
6回	¥9,288	¥8,700
10回	¥5,682	¥5,400
18回	¥4,072	¥3,100

- 漢字ロム標準実装
- 3.5"2Dドライブ2機内蔵
- FM音源標準実装により FM音源3音＋PSG3音出力可能
- 4096色対応により多彩な表現が可能

注文番号 B-CS05 富士通 FM77D2



定価 ¥228,000

大特価 ¥35,000

回数	1回目	2回目以降
3回	¥12,200	¥12,100
6回	¥6,600	¥6,100
12回	¥3,650	¥3,200

- 漢字ロム標準実装
- 3.5"2Dドライブ2機内蔵
- PSG音源内蔵により 8オクターブ6和音出力可能

注文番号 B-CS06 SHARP X1G/30 CZ-822C



定価 ¥118,000

大特価 ¥35,000

回数	1回目	2回目以降
3回	¥12,200	¥12,100
6回	¥6,600	¥6,100
12回	¥3,650	¥3,200

- 8オクターブ 3重和音のサウンドジェネレータ
- 5"2Dディスク2基内蔵
- 漢字ROM標準装備

注文番号 B-CS07 富士通 FM77AV1



定価 ¥128,000

大特価 ¥35,000

回数	1回目	2回目以降
3回	¥12,200	¥12,100
6回	¥6,600	¥6,100
12回	¥3,650	¥3,200

- 漢字ロム標準実装
- 3.5"2Dドライブ1機内蔵
- FM音源標準実装により FM音源3音＋PSG3音出力可能
- 4096色対応により多彩な表現が可能

注文番号 B-CS08 富士通 FM77D1



定価 ¥198,000

大特価 ¥30,000

回数	1回目	2回目以降
3回	¥10,400	¥10,400
6回	¥5,300	¥5,300
10回	¥3,900	¥3,200

- 漢字ロム標準実装
- 3.5"2Dドライブ1機内蔵
- PSG音源内蔵により 8オクターブ6和音出力可能

注文番号 B-CS09 富士通 FM77L2



定価 ¥193,000

大特価 ¥39,800

回数	1回目	2回目以降
3回	¥13,992	¥13,700
6回	¥7,188	¥7,000
12回	¥4,578	¥3,600

- 漢字ロム標準実装
- 3.5"2Dドライブ2機内蔵
- FM音源標準実装により FM音源3音＋PSG3音出力可能

新作ゲームソフト 新品激安販売!!

注文番号	メーカー名	ソフト名	定価(円)	特価(円)
PC-8801シリーズ用(SR以降)				
B-DS10	MUSICネットW	パーソナル・ミュージシャンPC88(サウンドボードII必要)	12,000	10,800
B-DS11	T&Eソフト	サイオブレード	8,800	7,920
B-DS12	B.P.S	テトリス	6,800	6,120
B-DS13	JAST	天使たちの午後 PartII 美奈子	7,800	7,300
B-DS14	JAST	天使たちの午後II-番外編-	7,800	7,300
B-DS15	NEC	R-TYPE〔VA専用〕	7,800	7,020
B-DS16	dBソフト	今夜も朝までパワフルまあじゃん2	7,800	7,020
B-DS17	アーテック	ディガンの魔石〔2月発売〕	10,000	9,000
B-DS18	エニックス	アンジェラス～悪魔の福音～	8,200	7,700
B-DS19	エニックス	The Old Village Story	8,200	7,700
B-DS20	エニックス	バーニングポイント〔近日発売〕	8,600	8,100
B-DS21	コナミ	スナッチャー	8,800	7,920
B-DS22	光栄	水滸伝	9,800	8,820
B-DS23	光栄	信長の野望・戦国群雄伝	9,800	8,820
B-DS24	日本テレネット	デスブリンガー〔VA専用〕〔2月発売〕	9,800	8,820
B-DS25	日本ファルコム	YsII(イースII)	7,800	7,020
B-DS26	日本ファルコム	STARTRADER〔3月23日発売〕	8,700	7,830
B-DS27	日本ファルコム	ソーサリアン	9,800	8,820
B-DS28	日本ファルコム	戦国ソーサリアン(ソーサリアンシナリオ2)	3,800	3,420
B-DS29	日本ファルコム	ピラミッドソーサリアン(ソーサリアンシナリオ3)	3,800	3,420
B-DS30	ウルフチーム	ミッド・ガルツ SIDE A〔2月発売〕	7,800	7,020
B-DS31	ウルフチーム	ミッド・ガルツ SIDE B〔2月発売〕	7,800	7,020
B-DS32	クリスタルソフト	アドヴァンスト・ファンタジアン	7,800	7,020
B-DS33	クリスタルソフト	クリムゾンII〔3月10日発売〕	7,800	7,020
B-DS34	ゲームアーツ	VEIGUES	7,800	7,020
B-DS35	ゲームアーツ	ぎゅわんぶらあ自己中心派3	6,800	6,120
B-DS36	ゲームアーツ	ファミリースタジアムペナントレース版(VA専用)	6,800	6,120
B-DS37	ゲームアーツ	ファミリースタジアムデュアルジョイポートセット(VA専用)	10,600	9,540
B-DS38	スキャップトラスト	スターシップランデブー	7,800	7,020
B-DS39	テクノソフト	新九玉伝	8,800	7,920
B-DS40	フェアリーテール	リップスティック・アドベンチャー	6,800	6,120
B-DS41	ブレイングレイ	ラスト・ハルマゲドン	7,800	7,020
B-DS42	クエイザーソフト	どろろ	8,800	7,920
B-DS43	ボーステック	ザ・スキーム	7,800	7,020
B-DS44	マイクロキャビン	きまぐれオレンジロード～夏のミラージュ～	7,800	7,020
MSX・MSX2用				
B-DS45	HAL研究所	G CARD(ジーカード)HALNOTE必要	12,800	11,520
B-DS46	HAL研究所	G CALC(ジーカルク)〔3月発売〕HALNOTE必要	14,800	13,320
B-DS47	HAL研究所	G term(ジーターム)HALNOTE必要	10,000	9,000
B-DS48	HAL研究所	代筆プロセッサ"直子の代筆"HALNOTE必要	8,800	7,920
B-DS49	HAL研究所	ハルノート(MSX2/DISK)	29,800	26,820
B-DS50	T&Eソフト	グレイテストドライバー(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-DS51	T&Eソフト	サイオブレード(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-DS52	B.P.S	テトリス(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-DS53	JAST	天使たちの午後II-美奈子-(MSX2/DISK)	7,800	7,500
B-DS54	JAST	天使たちの午後II・番外編(MSX2/DISK)	7,800	7,500
B-DS55	dBソフト	今夜も朝までパワフルまあじゃん2(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-DS56	アイセル	KYAN KYAN COLLECTION(MSX2/DISK)	5,800	4,900
B-DS57	アイセル	くりもと卓明の Fantasy Dream(MSX2/DISK)	3,800	3,500
B-DS58	アイセル	千之ナイフの魔少女館(MSX2/DISK)	4,800	4,000
B-DS59	アイセル	Five Gals Connection(MSX2/DISK)	5,800	4,900
B-DS60	エニックス	アンジェラス悪魔の福音〔近日発売〕(MSX2/DISK)	8,200	7,700
B-DS61	コナミ	王家の谷-エルギーザの封印-(MSX/ROM)	5,800	5,220
B-DS62	コナミ	王家の谷-エルギーザの封印-(MSX2/ROM)	5,800	5,220
B-DS63	コナミ	コナミの占いセンセーション(MSX2/DISK)	4,800	4,320
B-DS64	コナミ	THE プロ野球 激突!!ペナントレース(MSX2/ROM)	5,800	5,220
B-DS65	コナミ	パロディウス(MSX/ROM)	5,800	5,220
B-DS66	コンパイル	真・魔王ゴルベリアス(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-DS67	ソニー	はがき書右衛門(MSX2/DISK)	7,800	7,300
B-DS68	ソニー	プリントショップII〔2/21発売〕(MSX2/DISK)	12,800	11,520
B-DS69	ソニー	プレイボールII〔近日発売〕(MSX2/DISK)	6,800	6,300
B-DS70	ソニー	文書作左衛門(MSX2/DISK)	6,800	6,300
B-DS71	ナムコ	XEVIOUS(ゼビウス)(MSX2/ROM)	6,800	6,120
B-DS72	パナソフト	FMパナアミューズメントカートリッジ(MSX/ROM)	7,800	7,020
B-DS73	光栄	信長の野望 全国版(MSX2/ROM)	9,800	8,820
B-DS74	日本テレネット	XZRII(エグザイル2)(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-DS75	日本ファルコム	YsII(イースII)(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-DS76	ウルフチーム	アークス(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-DS77	スキャップトラスト	スターシップランデブー(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-DS78	テクノソフト	新九玉伝(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-DS79	コナミ	ゲームコレクション番外編	4,800	4,320
B-DS80	ブレイングレイ	ラストハルマゲドン(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-DS81	マイクロキャビン	きまぐれオレンジロード～夏のミラージュ～(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-DS82	リバーヒルソフト	琥珀色の遺言(MSX2/DISK)	9,800	8,820

- MSX ROM、MSX DISK……MSXでもMSX2でも使えるソフトです。
- MSX2 ROM、MSX2 DISK…MSX2専用です。

注文番号	メーカー名	ソフト名	定価(円)	特価(円)
X68000用				
B-DS83	B.P.S	TETRIS	6,800	6,120
B-DS84	CAST	C-TRACE 68	68,000	61,200
B-DS85	SPS	ザ・リターン・オブ・イシター	7,800	7,020
B-DS86	dBソフト	今夜も朝までパワフルマージャン2(2月発売)	7,800	7,020
B-DS87	アイレム	R-TYPE〔近日発売〕	7,800	7,020
B-DS88	シャープ	OS-9/X68000(CZ219SS)	29,800	26,820
B-DS89	シャープ	沙羅曼蛇	8,800	7,920
B-DS90	シャープ	C compiler PRO-68K(CZ-211LS)	39,800	35,820
B-DS91	シャープ	熱血高校ドッチボール部	7,800	7,020
B-DS92	シャープ	フルスロットル	8,800	7,920
B-DS93	テクノソフト	サンダーフォースII	9,800	8,820
B-DS94	ハドソン	パワーリーグ	7,800	7,020
B-DS95	ポニー	ウルティマIV	9,800	8,820
B-DS96	光栄	信長の野望・全国版	9,800	8,820
B-DS97	電波新聞社	源平討魔伝	7,800	7,700
B-DS98	電波新聞社	ドラゴンスピリット	8,800	8,000
B-DS99	電波新聞社	ボスコニアン	6,800	6,300
B-DS100	日本テレネット	デスブリンガー〔近日発売〕	9,800	8,820
B-DS101	アンス・コンサルタンツ	彩クロン(PSY-CRONE)68K	58,000	52,200
B-DS102	システムソフト	SUPER大戦略68K	8,800	8,300
B-DS103	スタークラフト	マイト・アンド・マジック・ブックII〔近日発売〕	9,800	9,700
B-DS104	ブレイングレイ	ラストハルマゲドン〔2月発売〕	9,800	8,820
B-DS105	マイクロキャビン	めぞん一刻・完結編スペシャル	9,800	8,820
B-DS106	リバーヒルソフト	琥珀色の遺言	9,800	8,820
B-DS107	リバーヒルソフト	殺人倶楽部DX	7,800	7,020
B-DS108	リバーヒルソフト	マンハッタン・レクイエム	7,800	7,020
B-DS109	リバーヒルソフト	キス・オブ・マーダー(殺意の接吻)	5,800	5,220

※ソフトの送料は1本の注文に限り¥600。
2本以上の注文は何本でも¥1,000です。

●お申し込みは今すぐお電話か下記の申込書で!!

東京 03[463]4455（ヨシココ）

●申込書や品物の送り先/〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 ㈱日本マイコン流通センターB・M・G係

ぜひご来店下さい。



営業時間 AM10:00～PM7:00

ソフトのお申し込み方法

買いたい人 今すぐお近くの郵便局より現金書留で申込書とお金を入れて送って下さい。入金確認次第、早急に商品をお送り致します。又、ソフトをご注文の方は、そのソフトを使うパソコンの機種名を記入して下さい。（申込書にはなるべくくわしく書いて下さい。特に注文番号は忘れないで下さい。）

※注意…送料￥600、又は￥1,000をたすことを忘れないで！ 送金は必ず現金書留で！

注意 新作ソフトは発売が延期になる場合があります。その際はお届けまで多少お時間をいただきますが、入荷次第発送致しますので、しばらくお待ち下さい。

中古パソコンのお申込み方法

必ずお電話で在庫を確認の上、その時に申し込みをして下さい。

キリトリ線

〈ソフト申込書〉

年 月 日

注文番号	品名

フリガナ	生年月日
氏名	昭和 年 月 日 (才)
住所(〒)	
TEL	君の使っているパソコン
保護者氏名	

★書ききれない場合は別の紙に書いて送ってね。

2 買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

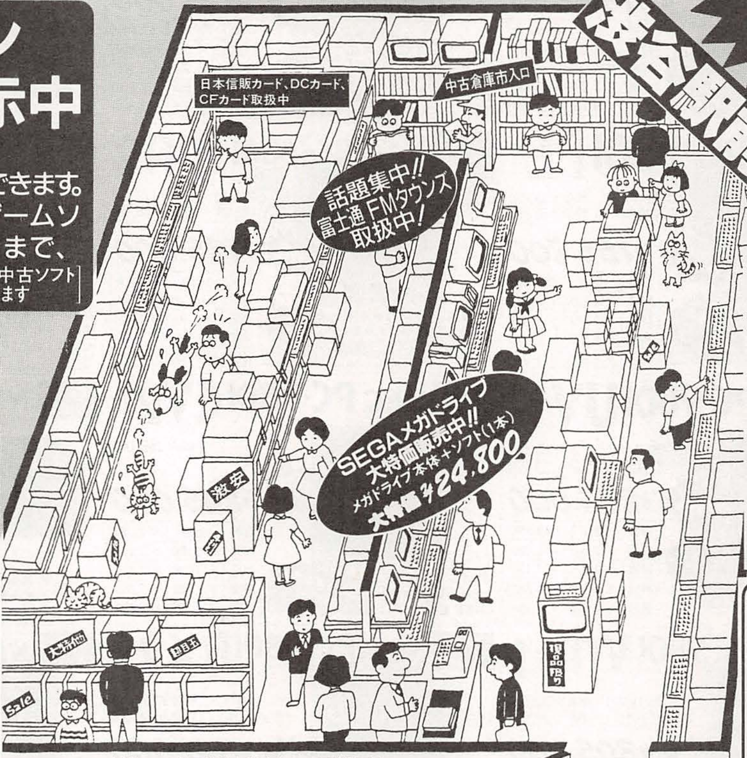
中古マイコン激安

中古品在庫500台

渋谷駅前店

中古マイコン 500台展示中

・常時、倉庫を開放!! 手にとって、商品を確認できます。
・本体から、周辺機器、ゲームソフト、ビジネスソフトまで、中古品大放出［中古基板・中古ソフトもあります］



※実際の店舗とは若干異なります。ご了解下さい。

NEC
SHARP
EPSON
富士通
各種
取扱店

6インチカラーTV ￥20,000より
各種無線機
ビデオ
ビデオカメラ
取扱中.!!
お気軽にお問合せ下さい

人気パソコン新品・中古激安!! 買取り、下取り大歓迎!

日本マイコン流通センター 広告2ページ目

中古ソフト 買い取ります。

（ファミコン、PC-98、PC-88、X68K、MSX2用など）
※箱,説明書付に限ります。電話での問い合せは出来ません。
直接お店に持ってくるか、5本以上ならお送り下さい。

正社員募集中!!

若さあふれる社員募集
18才～25才くらい迄

・勤務地　渋谷駅前店 又は 渋谷営業本部
・給　与　160,000円～250,000円
・賞　与　年2回、昇給年1回
・待　遇　ソフト無料貸出制度あり 社員特別価格販売制度
・業　務　通信販売の電話受付け 店頭販売スタッフ
・お問合せ：03－463－2361 担当：弘瀬（ヒロセ）

日本マイコン流通センター
5階フロアオープン

オリックスクレジット、日本信販、セントラルファイナンス、オリエントファイナンス、ジャックス、各社分割払い取扱い（カード利用はこの限りでない）

日本マイコン流通センターの広告はP.106と、P.402～P.409に掲載されています。あわせてごらん下さい。

㊙ソフト大量展示中!!

ファミコン用、MSX2用、PC-98用、PC-88用など
他店にはない品も豊富に在庫、みんなで買いに来てね

中古品を下取りして中古を買う。
中古品を下取りして新品を買う。
中古の買い取りOK!!
中古の販売OK!!

パソコンデスク展示中!

¥14,800より



・あなたのパソコンに合わせて数種類の机を用意.!!
・他店にはないオリジナルアイデアデスクを展示中.!!

全国配送致します。

もちろん新品もあります

NEC、SHARP、EPSONなど、本体から周辺機器、ソフトまで激安価格で大放出.!!

・中古品と組み合わせての購入OK!（本体は新品でTVは中古…などもOK.!）

下取り販売・買い取り 大勧迎!!

PC 98、88、カラーディスプレイ
漢字プリンター　特に高く買い取り可
・お電話でお申込み頂くか、直接お持ち下さい。

渋谷駅ハチ公口前大和銀行の5階

東京 03 [463] 4455（ヨシココ）
FAX.03(463)2394

年中無休



日本マイコン流通センター 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階

新製品も安い！これなら買える！

分割払い月々3,000円より、ボーナス併用払いOK！
➡日本マイコン流通センター 広告3ページ目➡

※只今NEC製品（当社指定の商品に限る）をお買上げの方にもれなく〝斉藤由貴の特製ポストカード〟をプレゼント！

注文番号 B-D01

NEC PC-8801 FA



PC-8801FA 特価¥104,000
PC-KD854N 特価¥ 56,000

大特価 ¥160,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥14,800	¥14,800
20回	¥10,800	¥9,200
30回	¥8,800	¥6,400
60回	¥8,400	¥3,600

5'2Dディスク2基内蔵 FM音源（ステレオ12音源）搭載 漢字第1、第2水準搭載、デジタルサンプリング機能付

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

注文番号 B-D02

NEC PC-8801 MA



PC-8801MA 特価¥115,000
PC-KD854N 特価¥ 56,000

大特価 ¥171,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥16,010	¥15,800
20回	¥10,260	¥9,900
30回	¥7,665	¥6,900
60回	¥5,880	¥3,900

5'2D/2HDディスク2基内蔵 FM音源（ステレオ12音源）搭載、漢字第1、第2水準搭載、デジタルサンプリング機能付

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

注文番号 B-D03

NEC PC-88 VA2



PC-88VA2 特価¥219,000
PC-KD854N 特価¥ 56,000

大特価 ¥275,000

回数	1回目	2回目以降
15回	¥21,000	¥20,500
24回	¥14,000	¥13,500
36回	¥11,250	¥9,500
60回	¥7,800	¥6,300

5'2HD/2Dディスク2基内蔵 FM音源（ステレオ12音源）搭載、デジタルサンプリング機能、漢字第1、第2水準搭載、16ビット高速処理

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

注文番号 B-D04

NEC PC-8801 FE



PC-8801FE 特価¥99,800
PC-KD854N 特価¥56,000

大特価 ¥155,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥14,538	¥14,400
18回	¥11,012	¥9,800
30回	¥6,597	¥6,300
60回	¥8,504	¥3,500

TVとつなげる本格パソコン5'2Dディスク2基内蔵 FM音源（モノラル）搭載 漢字第1、第2水準搭載

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

注文番号 B-D05

NEC PC-8801 MA2



PC-8801MA2 特価¥129,000
PC-KD854N 特価¥ 56,000

大特価 ¥185,000

回数	1回目	2回目以降
15回	¥14,000	¥13,800
24回	¥11,300	¥9,000
36回	¥7,250	¥6,400
60回	¥7,500	¥4,200

5'2D/2HDディスク2基内蔵 FM音源（ステレオ12音源）搭載、漢字第1、第2水準搭載、デジタルサンプリング機能付

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

注文番号 B-D06

NEC PC-88 VA3



PC-88VA3 特価¥298,000
PC-KD854N 特価¥ 56,000

大特価 ¥354,000

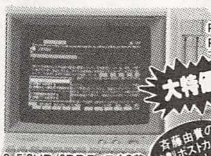
回数	1回目	2回目以降
18回	¥22,760	¥22,400
24回	¥17,520	¥17,400
36回	¥15,500	¥12,200
60回	¥10,620	¥8,100

VA2の機能をさらに強化！ 9.3メガ3.5″マイクロフロッピーディスク内蔵

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

注文番号 B-D07

NEC PC-9801 UV11



PC-9801UV11 特価¥198,000
PC-KD854N 特価¥ 56,000

大特価 ¥254,000

回数	1回目	2回目以降
18回	¥17,560	¥16,000
24回	¥14,520	¥12,400
36回	¥9,500	¥8,800
60回	¥8,320	¥5,800

3.5″2HD/2DDディスク2基搭載、漢字第1第2水準搭載 FM音源ボード搭載

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

注文番号 B-D08

NEC PC-9801 CV21



定価¥~~355,000~~

大特価 ¥245,000

回数	1回目	2回目以降
18回	¥15,800	¥15,500
24回	¥13,100	¥12,000
36回	¥8,750	¥8,500
60回	¥7,700	¥5,600

3.5″2HD/2DDディスク2基搭載、漢字第1第2水準搭載 FM音源ボード搭載、カラーCRT装備で超コンパクト

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

注文番号 B-D09

NEC VHSビデオデッキ

VC-N36 定価¥~~69,800~~相当



大特価 ¥45,000

回数	1回目	2回目以降
6回	¥8,200	¥7,900
10回	¥4,950	¥4,900
15回	¥4,200	¥3,300

VHS録画／再生ビデオ HQ方式の高画質 ワイヤレスリモコン付

注文番号 B-D10

NEC PC-9801 VM11



PC-9801VM11 特価¥249,000
PC-KD854N 特価¥ 56,000

大特価 ¥305,000

回数	1回目	2回目以降
18回	¥19,600	¥19,300
24回	¥17,200	¥14,900
36回	¥13,750	¥10,500
60回	¥7,900	¥7,000

5'2HD/2DDディスク2基搭載、漢字第1第2水準搭載

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

注文番号 B-D11

NEC PC-9801 RX2



PC-9801RX2 特価¥285,000
PC-KD854N 特価¥ 56,000

大特価 ¥341,000

回数	1回目	2回目以降
18回	¥23,240	¥21,500
24回	¥18,280	¥16,700
36回	¥13,250	¥11,800
60回	¥10,380	¥7,800

5'2HD/2DDディスク2基搭載、漢字第1第2水準搭載 80286CPU搭載でMS-OS2に対応

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

注文番号 B-D12

NEC PC-9801 RA2



PC-9801RA2 特価¥365,000
PC-KD854N 特価¥ 56,000

大特価 ¥421,000

回数	1回目	2回目以降
20回	¥24,760	¥24,400
24回	¥22,980	¥20,600
36回	¥15,250	¥14,600
60回	¥14,580	¥9,600

5'2HD/2DDディスク2基搭載、漢字第1第2水準搭載 80386CPU搭載でMS-OS2に対応、32ビット超高速処理

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

※PC-9801VM11、RX2、RA2用内蔵40MB HDD（キャラベル製、PC-9801RA-35同等品）増設可能（プラス¥110,000）

注文番号 B-D13

NEC PC-9801 LS2



定価¥~~628,000~~

大特価 ¥458,000

回数	1回目	2回目以降
18回	¥29,120	¥29,000
24回	¥22,940	¥22,500
36回	¥16,000	¥15,900
60回	¥12,540	¥10,500

3.5″2HD/2DDディスク2基搭載、漢字第1第2水準搭載 80386CPU搭載でMS-OS2に対応、32ビット超高速処理ラップトップ、8階調表示可能、カラーモニターを接続してカラー表現可能

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

注文番号 B-D14

EPSON PC-286VE-STD



PC-286VE-STD 特価¥229,000
PC-KD854N 特価¥ 56,000

大特価 ¥285,000

回数	1回目	2回目以降
15回	¥22,400	¥21,200
20回	¥17,100	¥16,500
30回	¥12,775	¥11,500
60回	¥9,800	¥6,500

PC9801RX2コンパチ 5'2HD/2DDディスク2基搭載、漢字第1第2水準搭載 80286CPU搭載 12MHzクロック高速処理

注文番号 B-D15

EPSON PC-286US-STD



PC-286US-STD 特価¥198,000
PC-KD854N 特価¥ 56,000

大特価 ¥254,000

回数	1回目	2回目以降
18回	¥17,560	¥16,000
24回	¥14,520	¥12,400
36回	¥9,500	¥8,800
60回	¥8,320	¥5,800

PC9801UX21コンパチ 3.5″2HD/2DDディスク2基搭載、FM音源搭載 漢字第1第2水準搭載 80286CPU搭載 10MHzクロック高速処理

注文番号 B-D16

NEC PC-9801 LV22



定価¥~~378,000~~

大特価 ¥284,000

回数	1回目	2回目以降
18回	¥19,460	¥17,900
24回	¥15,420	¥13,900
36回	¥12,000	¥9,800
60回	¥8,420	¥6,500

3.5″2HD/2DDディスク2基搭載、漢字第1第2水準搭載 16ビット高速処理ラップトップ、白黒8階調表示可能、カラーモニターを接続してカラー表現可能

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

注文番号 B-D17

EPSON PC-286LE-STD



定価¥~~368,000~~

大特価 ¥269,000

回数	1回目	2回目以降
18回	¥17,660	¥17,000
24回	¥13,820	¥13,200
36回	¥10,750	¥9,300
60回	¥11,320	¥6,100

PC9801UV11コンパチ 3.5″2HD/2DDディスク2基搭載、漢字第1第2水準搭載、ラップトップ、10MHzクロック高速処理、8階調表示可能 カラーモニターを接続してカラー表現可能

注文番号 B-D18

NEC PC-286LE-H20



定価¥~~503,000~~

大特価 ¥368,000

回数	1回目	2回目以降
18回	¥23,420	¥23,300
24回	¥20,240	¥18,000
36回	¥15,500	¥12,700
60回	¥12,240	¥8,400

PC9801UV11コンパチ 3.5″2HD/2DDディスク2基搭載、漢字第1第2水準搭載 70116相当CPU搭載ラップトップ、10MHzクロック高速処理、8階調表示可能、カラーモニターを接続してカラー表現可能、20メガハードディスク搭載

上記のディスプレイ（PC-KD854N）を他の機種へ変更の場合の差額一覧

変更する機種	差額
PC-KD853N	プラス ¥38,000
PC-KD862	プラス ¥18,000
PC-KD863S	プラス ¥29,000
PC-KD863G	プラス ¥54,000
N5913L	プラス ¥44,000

変更する機種	差額
PC-TV353	プラス ¥ 22,000
PC-TV454	プラス ¥ 53,000
PC-TV455	プラス ¥ 70,000
PC-TV472	プラス ¥102,000
4475N	マイナス ¥ 9,000

変更する機種	差額
CU-14AD	プラス ¥ 2,000
CZ-601D	プラス ¥36,000
CZ-611D	プラス ¥56,000
CMT-147S	マイナス ¥10,000
CMT-147L	マイナス ¥ 6,000

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

ハードディスクが安くなった!!

注文番号 B-D19 キャラベルデータシステム **CA-80LG**

80MB

定価 ~~¥248,000~~ **特価 ¥169,000**

- 平均アクセスタイム18ms
- 分割可能(40MB×2台として使用可)
- 98用 I/Fボート、ケーブル付

回数	1回目	2回目以降
20回	¥9,840	¥9,800
30回	¥8,135	¥6,800
60回	¥9,020	¥3,800

注文番号 B-D20 キャラベルデータシステム **CA-40LG**

40MB

定価 ~~¥138,000~~ **特価 ¥99,800**

- 平均アクセスタイム 35ms
- 98用 I/Fボート、ケーブル付

回数	1回目	2回目以降
10回	¥11,582	¥10,800
15回	¥ 8,176	¥ 7,400
20回	¥ 7,468	¥ 5,700

注文番号	商品名	定価(円) 特価(円)
B-D21	コンピューターリサーチ CRC-MH4H (40MB)	138,000 **118,000**
B-D22	コンピューターリサーチ CRC-MH4 (40MB)	118,000 **99,800**
B-D23	ウインテク HD-404HS (40MB)	138,000 **125,000**
B-D24	キャラベルデータシステム CA-428 (40MB)	148,000 **118,000**
B-D25	日本テクサ RA-HC40 (40MB)	138,000 **115,000**

※CA-428、RA-HC40はRA2、RX2、VM11の内蔵用(PC-9801RA-35コンパチ)

増設FDDも激安!!

PC-9801用 2HD/2DD 全自動切替フロッピーディスクドライブ

注文番号 B-D26 FDC-57 5″1ドライブ 定価 ~~¥68,000~~

注文番号 B-D27 FDC-357 3.5″1ドライブ 定価 ~~¥68,000~~

特価 ¥52,800

回数	1回目	2回目以降
6回	¥9,000	¥8,800
10回	¥5,900	¥5,400
18回	¥4,300	¥3,100

注文番号 B-D28 FDC-58 5″2ドライブ 定価 ~~¥98,000~~

注文番号 B-D29 FDC-358 3.5″2ドライブ 定価 ~~¥98,000~~

特価 ¥78,000

回数	1回目	2回目以降
10回	¥8,635	¥7,700
15回	¥5,880	¥5,300
24回	¥3,870	¥3,500

対応機種 PC-9801VM/VX/UV/UX/RX/RA/XL/PC-286V/VE/U/US/X(但しUV11、CV21、VM11は別売ケーブル(¥4,000)で対応)

注文番号 B-D30 SNE MINI-III

PC-9801用3.5 2HDドライブ

- 2HD用ケーブル付
- 別売ケーブルにて2HD/2DD対応

定価 ~~¥39,800~~ **大特価 ¥26,800**

- アクセル製2HD用I/F(FD-81) ¥15,800
- 2DDケーブル ¥5,800

カラーディスプレイ、ゲーム内蔵タイプやTVつきなど、お好きな商品 なんでも激安

注文番号 B-D31 NEC PC-KD854N

4050文字 0.39ピッチ

定価 ~~¥84,800~~ **特価 ¥56,000**

アナログRGB

回数	1回目	2回目以降
6回	¥10,360	¥ 9,700
12回	¥ 6,060	¥ 5,100
20回	¥ 4,160	¥ 3,200

注文番号 B-D32 SANYO CMT-147S

4050文字 0.39ピッチ

定価 ~~¥74,800~~ **特価 ¥45,800**

アナログ

★CMT-147Sをお求めの方へ、チルトスタンド(¥3,500別売)有ります。

回数	1回目	2回目以降
6回	¥8,548	¥8,000
10回	¥5,822	¥4,900
15回	¥3,696	¥3,400

注文番号	商品名		定価(円)	特価(円)
B-D33	NEC	PC-KD853N	118,000	94,000
B-D34		PC-KD862	99,800	74,000
B-D35		PC-KD863S	118,000	85,000
B-D36		PC-KD863G	138,000	110,000
B-D37		N5913L	138,000	100,000
B-D38		PC-TV353	110,000	78,000
B-D39		PC-TV454	138,000	109,000
B-D40	NEC	PC-TV455	158,000	125,000
B-D41		PC-TV472	198,000	158,000
B-D42	トムソン	4475N	99,800	47,000
B-D43	シャープ	CU-14AD	84,800	58,000
B-D44		CZ-603D	84,800	66,000
B-D45		CZ-601D	119,800	92,000
B-D46		CZ-611D	145,000	112,000
B-D47	サンヨー	CMT-147L	79,800	50,000

漢字プリンター(PC、X1、X68000シリーズ用、漢字第1・2水準標準装備/ケーブル付)

注文番号 B-D48 Brother M-1024II P/X

24ドット 80桁

定価 ~~¥99,800~~ **特価 ¥44,800**

漢字プリンタ MSX機にも対応

- ハガキ印刷可
- 割付機能で定型書式印刷がカンタンにできます

回数	1回目	2回目以降
3回	¥15,592	¥15,500
6回	¥7,988	¥ 7,900
15回	¥3,976	¥ 3,300

注文番号 B-D49 NEC PC-PR201G

24ドット 136桁 漢字プリンター

定価 ~~¥158,000~~ **特価 ¥118,000**

- ペーパーパーキング機能付
- プッシュトラクターフィーダー標準装備
- PC用ケーブル付
- 漢字55字/秒のスピード印字

回数	1回目	2回目以降
12回	¥11,080	¥10,900
20回	¥ 7,680	¥ 6,800
36回	¥ 7,500	¥ 4,000

注文番号 B-D50 Star CR3415CL

24ドット 136桁 漢字プリンタ

定価 ~~¥148,000~~ **特価 ¥118,000**

- 7色カラー対応
- NEC NM-9950II互換・ESC/P対応 136桁漢字プリンター
- ペーパーパーキング機能付
- 24×48ドット明朝体漢字フォント内蔵
- PC用ケーブル付

回数	1回目	2回目以降
12回	¥11,080	¥10,900
20回	¥ 7,680	¥ 6,800
36回	¥ 7,500	¥ 4,000

注文番号 B-D51 NEC NM-9950II

24ドット 136桁 カラー、漢字プリンタ

定価 ~~¥245,000~~ **特価 ¥129,000**

- 印字速度は漢字で80字/秒と高速
- カラーで7色印刷可能
- NEC-PRシリーズのモードもあるので、ソフトは全て完全対応
- PC用ケーブル付

回数	1回目	2回目以降
10回	¥14,610	¥14,000
18回	¥ 9,360	¥ 8,100
36回	¥ 7,250	¥ 4,400

注文番号	商品名		定価(円)	特価(円)
B-D52	NEC	PC-PR406HS	138,000	109,000
B-D53		PC-PR201TH	145,000	110,000
B-D54		PC-PR201H3	225,000	168,000
B-D55		PC-PR201V2	298,000	225,000
B-D56	スター	CR-3410CL	108,000	86,000
B-D57		TX-24CL	69,800	49,800
B-D58	NEC	PC-PR101G2	138,000	108,000
B-D59	スター	AR-2415	144,000	65,000

注文番号 B-D60 Roland DESK TOP MUSIC SYSTEM PC-98、PC-286シリーズ用 **ミュージくん**

セット内容

- MIDIサウンド・モジュール MT-32
- MIDIプロセシングユニット MPU-PC98
- サンプル・ソフトウエア
- 入門解説書 はじめまして「ミュージくん」
- MS-DOSが別途必要です。

セット定価 ~~¥99,800~~ **大特価お電話にて!**

回数	1回目	2回目以降
10回	¥9,660	¥9,100
18回	¥5,660	¥5,300
30回	¥3,460	¥3,400

超お買得新品限定品 パソコンの世界を広げるために…

モデム

注文番号 B-D61 KDM-3012L



定価 ¥19,800 → **特価 ¥15,900**

注文番号	商品名	定価(円)	特価(円)
B-D62	MD2400AII	24,800	19,800
B-D63	MD2400F	59,800	47,800
B-D64	コムスター1212 AT	21,000	16,800
B-D65	コムスター2424 AT/4	50,000	39,800
B-D66	コムスター2424 AT/5	66,000	52,800

スキャナー

注文番号 B-D67 GT-4000



定価 ¥198,000 → **特価 ¥158,000**

注文番号	商品名	定価(円)	特価(円)
B-D68	HS-7R	39,800	30,000
B-D69	HS-10R	49,800	38,000
B-D70	JX-100	89,800	79,800
B-D71	JX-200	198,000	158,000
B-D72	GT-1000	79,800	69,800

I/Oデータ増設RAMボード

注文番号	商品名	定価(円)	特価(円)
B-D73	PI-09234G-2MG	64,000	54,800
B-D74	PI-09234G-1.5MG	54,000	45,800
B-D75	PI-09234G-0.5MG	25,000	21,500
B-D76	PI-09234G-0.25MF	15,000	12,500

(2MB、1.5MBはIOS-10付です)

各社人気パソコン新製品激安販売!全国通信販売OK!

日本マイコン流通センター 広告4ページ目

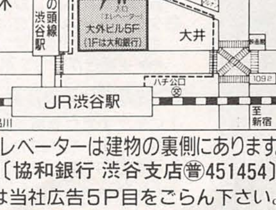
全国どこでもお電話一本で即、お届け!

東京受付 03 [463] 4455(ヨシコココ)

大阪受付 06(364)1258/福岡受付 092(751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。 FAX.03(463)2394

日本マイコン流通センター 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階



エレベーターは建物の裏側にあります。

- お振込先〔大和銀行 渋谷支店㊕6400197〕〔三井銀行 渋谷支店㊕5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊕1133110〕〔協和銀行 渋谷支店㊕451454〕
- 郵便振替口座 東京6-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は㈱日本マイコン流通センターです。

※詳しいお申し込み方法は当社広告5P目をごらん下さい。

周辺機器も激安販売！通販OK！

全国どこでもお電話一本！渋谷駅前徒歩0分！

日本マイコン流通センター　広告5ページ目

人気のSHARPパソコン激安!! 早いもの勝ち!!

注文番号 B-D77 SHARP X68000 ACE 基本セット

CZ-601C（X68000 ACE 本体）	¥319,800
CZ-601D（0.39ピッチモニター）	¥119,800
CZ-6ST1-E（チルトスタンド）	¥5,800
合計定価	~~¥445,400~~

大特価 お電話にて！

注文番号 B-D78 SHARP X68000 ACE(HD) 基本セット

CZ-611C（X68000-ACE〔HD〕）	¥399,800
CZ-601D（専用0.39TVモニター）	¥119,800
CZ-6ST1（チルトスタンド）	¥5,800
合計定価	~~¥525,400~~

大特価 お電話にて！

注文番号 B-D79 SHARP X68000 限定激安セット

CZ-600C（X68000本体）	¥398,000
CZ-601D（専用0.39TVモニター）	¥119,800
合計定価	~~¥517,800~~

大特価 お電話にて！

注文番号 B-D80 SHARP X1 turbo ZIII セット

CZ-888C-BK（X1turboIII 本体）	¥169,800
CZ-860D-BK（専用TVモニター）	¥99,800
合計定価	~~¥269,600~~

大特価 ¥214,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥20,628	¥19,800
24回	¥11,964	¥10,500
36回	¥ 9,500	¥ 7,400
60回	¥ 7,324	¥ 4,900

注文番号 B-D81 SHARP CZ-8PC2

定価~~¥69,800~~ 特価 ¥44,800

- X1、X68K対応
- 熱転写カラー漢字プリンター
- 漢字第1、2水準標準装備
- ケーブル付

回数	1回目	2回目以降
3回	¥15,592	¥15,500
6回	¥ 7,988	¥ 7,900
10回	¥ 5,632	¥ 4,800
15回	¥ 3,976	¥ 3,300

注文番号 B-D82 SHARP CZ-6VT1

定価~~¥69,800~~ 特価 ¥56,800

- X68K対応
- カラーイメージユニット
- 65536色画像取込可能

回数	1回目	2回目以降
6回	¥10,208	¥10,000
10回	¥ 7,012	¥ 6,100
15回	¥ 4,816	¥ 4,200
20回	¥ 5,088	¥ 3,200

注文番号 B-D83 アイテック ITX-203

定価~~¥125,000~~ 特価 ¥90,000

- X68K対応
- 20MBハードディスクユニット
- 平均アクセス28ms

回数	1回目	2回目以降
10回	¥9,900	¥9,800
15回	¥7,000	¥6,700
20回	¥5,600	¥5,200
36回	¥4,000	¥3,100

注文番号 B-D84 アイテック ITX-403

定価~~¥188,000~~ 特価 ¥138,000

- X68K対応
- 40MBハードディスクユニット
- 平均アクセスタイム29ms

回数	1回目	2回目以降
12回	¥13,480	¥12,700
20回	¥ 8,080	¥ 8,000
36回	¥ 8,000	¥ 4,700
60回	¥ 7,540	¥ 3,100

話題のMSX2+ 大特価!! MSX MSX2 も安いヨ!!

注文番号 B-D85 SONY MSX2+ HB-F1XDJ

定価~~¥69,800~~

ついに出た！MSX2+ 19,268色対応 FM音源つき

大特価 ¥59,800

回数	1回目	2回目以降
6回	¥10,888	¥10,500
10回	¥ 6,682	¥ 6,500
15回	¥ 5,376	¥ 4,400
20回	¥ 4,768	¥ 3,400

注文番号 B-D86 SANYO MSX2+ WAVY70FD

定価~~¥64,800~~

ついに出た！MSX2+ 19,268色対応 FM音源つき

大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
3回	¥17,392	¥17,200
6回	¥ 9,288	¥ 8,700
12回	¥ 4,678	¥ 4,600
18回	¥ 4,072	¥ 3,100

注文番号 B-D87 Panasonic MSX2+ FS-A1WX

定価~~¥69,800~~

お待たせMSX2+ 19,268色対応 ワープロ機能内蔵

大特価 ¥59,800

回数	1回目	2回目以降
6回	¥10,888	¥10,500
10回	¥ 6,682	¥ 6,500
15回	¥ 5,376	¥ 4,400
20回	¥ 4,768	¥ 3,400

注文番号 B-D88 Panasonic MSX2+ FS-A1FX

定価~~¥57,800~~

大特価 ¥49,800

回数	1回目	2回目以降
3回	¥17,392	¥17,200
6回	¥ 9,288	¥ 8,700
12回	¥ 4,678	¥ 4,600
18回	¥ 4,072	¥ 3,100

注文番号 B-D89 SONY HBD-F1

定価~~¥36,800~~

MSXシリーズ用ディスクドライブ 君にもディスクゲームが出来る!!

大特価 ¥31,800

回数	1回目	2回目以降
3回	¥11,072	¥11,000
6回	¥ 5,708	¥ 5,600
10回	¥ 4,062	¥ 3,400

注文番号 B-D90 SONY HBP-F1C

定価~~¥48,800~~ 2/21

24ドット熱転写 MSX2+用カラー漢字プリンター

特価 ¥42,800

- B4縦サイズまでOK
- MSX2+用ケーブル付属
- 7色カラー対応

回数	1回目	2回目以降
6回	¥7,868	¥7,500
10回	¥5,252	¥4,600
15回	¥4,536	¥3,100

注文番号 B-D91 NEC 14インチカラーTV C14R18

MSX2+に!! 88FEに!!

定価~~¥50,000~~相当 大特価 ¥38,000

- ビデオ入力端子付
- ワイヤレスリモコン付
- もちろんTVも見れます

回数	1回目	2回目以降
3回	¥13,320	¥13,100
6回	¥ 6,780	¥ 6,700
12回	¥ 3,680	¥ 3,500

注文番号 B-D92 SANYO CMT-A14F1

定価~~¥64,800~~ 特価 ¥48,000

- 2000文字、RGB21ピン/8ピン対応
- チルト台付き
- MSX用接続ケーブル付

回数	1回目	2回目以降
6回	¥8,880	¥8,400
10回	¥5,520	¥5,200
18回	¥3,720	¥3,000

詳しいお申し込み方法（当社広告の1ページ目～8ページ目まですべてに適応）

★まずはお電話をおかけ下さい。 東京03(463)4455/大阪06(364)1258/福岡092(751)3901

1. お電話で金額をお確かめ下さい。広告のお値段よりも更に安くなる場合があります。
2. ご購入を決められましたらお電話にてお客様の住所・氏名・電話番号などをお知らせ下さい。当社よりお客様の受付番号をお伝え致します。

現金支払いの場合

①現金書留で送金いただく場合、お近くの郵便局より現金書留にてご送金して下さい。現金書留の中には代金とお客様の住所・氏名・電話番号と、お電話でお伝えした受付番号を記入した紙（何でも結構です）を同封して下さい。

●現金書留の送り先　〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階 ㈱日本マイコン流通センター

②銀行振込みで送金いただく場合、お近くの銀行、又は信用金庫ならどこからでもお振込みになれます。振込用紙はお近くの銀行にございます。又、振込みには即日入金の確認が可能な電信扱いをご利用下さい。詳しくは、お近くの銀行、信用金庫でご確認して下さい。又、当社口座（下記の４口座）と同じ銀行がお近くにある場合は同じ銀行からお振込みいただきますとより早く入金が確認出来ます。

●お振込先　（大和銀行 渋谷支店㊢6400197）（三井銀行 渋谷支店㊢5546936）（住友銀行 渋谷東口支店㊢1133110）（協和銀行 渋谷支店㊢451454）

③郵便局よりお振込みの場合、お近くの郵便局よりお振込みになれます。　●郵便振替口座 東京 6-168261

➡当社にて入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。

クレジット支払いの場合

①お電話にて住所・氏名・電話番号の他に、生年月日、お勤め先などをうかがいます。未成年者の方は、保護者の方のお名前をうかがいますので保護者の方の承認をうけてからお申し込み下さい。

②クレジットの手続きは当社が代行致します。お客様には確認のためのお電話を一度さしあげ、指定の書類（当社より郵送）にお名前のご記入と捺印をしていただくだけです。

➡手続きが終り次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。お支払いは原則として商品到着後約２週間～１ヶ月後からとなります。

その他の申し込み方法

①広告にすでに価格が表示されている商品（ただし、限定品と中古品は在庫を確認して下さい）は現金書留にて、商品名・販売価格を記入した紙（何でも結構です）を同封の上直接代金をお送りいただいても結構です。入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。

②下取りにて買替え、又は買取りのみをご希望の方は、お電話にて確認の上お申込み下さい。

③FAXにてのご注文もお受け致します。03-463-2394までお送り下さい。折返し当社よりFAXにて連絡さしあげます。（お客様のFAX番号を記入して下さい）

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

パソコンをとりまく環境づくりをお手伝いします。

高級パソコンデスク

全機種対応 | 業務用として開発設計 | 強度バツグン | 移動自由(ストッパー付キャスター)

ひき出しユニット(別売)を無料サービス中! PC-7、PC-7MKII、PC-8MKII、PC-9MKIIにプレゼント!



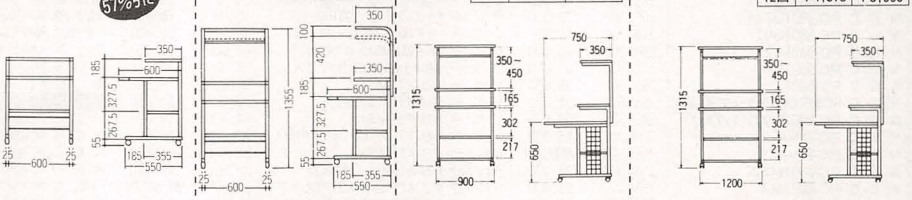
PC-8MKII

回数	1回目	2回目以降
6回	¥5,950	¥5,700
12回	¥3,075	¥3,000

PC-9MKII

回数	1回目	2回目以降
6回	¥7,188	¥7,000
12回	¥4,578	¥3,600

好評です! ベストセラー商品



PC-7MKII、PC-8MKII PC-9MKIIはプリンター台の高さが調整できます。

パソコンフリーデスク PF-6

1台3役 あなたのアイデア次第・組立自由

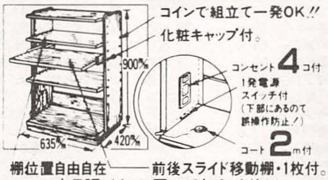
これ1台で3タイプの組立ができます。



ご要望におこたえして150台限定大特価 ¥18,800 定価¥29,800

全機種対応 PF-6の特徴

●キーボードがラックの内に収納できる引き出し棚付 ●一発電源スイッチ付(コンセント4連) ●高級木目調(ワインローズウッド) ●キャスター付(ストッパー付キャスター使用) ●コンパクトで場所をとらない ●強化木材なので強度バツグン ●棚の高さは自由自在、5段棚(20mm間隔) ●収納棚595mm



日経新聞でおなじみ! ファクシミリステーション部の

新品・中古 FAX 複写機 激安販売!!



●リース、クレジット大歓迎!!
●全国いつでもどこでもメーカーサポートOK!!
●新品FAX2年間保証(メーカー設置以外、一部摩耗品については一年保証)
●中古FAX3ヶ月保証

お問合せ、お見積請求は

☎東京03-463-2328 ファクシミリステーション部

〒150 渋谷区神南1-20-13 第一工業ビル6階/担当 管まで

■受付時間/10:00~19:00 ■定休日/日曜日(マイコン事業部は日曜日も営業しております)

当社オリジナル・アイデアデスク ➡ 日本マイコン流通センター徒歩0分渋谷駅前店展示中!ご来店下さい。 広告6ページ目 ➡

24時間FAX受付中

申込み、見積依頼、在庫の問合せなど…… 24時間FAX受付

FAX 03(463)2394又は03(496)7267へお気軽にどうぞ!

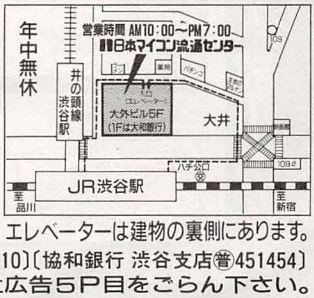
お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

全国どこでもお電話一本で即、お届け!

東京受付 03[463]4455 (ヨシココ)

大阪受付06(364)1258/福岡受付092(751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。 FAX.03(463)2394



日本マイコン流通センター 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階 エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店㊕6400197〕〔三井銀行 渋谷支店㊕5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊕1133110〕〔協和銀行 渋谷支店㊕451454〕

郵便振込口座 東京6-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は㈱日本マイコン流通センターです。

※詳しいお申し込み方法は当社広告5P目をごらん下さい。

選びぬかれた中古マイコンも通販OK！

さらにビッグになってオープン！中古倉庫市 在庫500台大放出!!

◀日本マイコン流通センター 広告7ページ目◀

中古マイコン大バーゲン！

全品保証付!! リフレッシュ済

クレジットOK！ 通信販売OK！

今月の特選中古品

SHARP 書院 WD-530

定価 ~~¥178,000~~



大特価 ¥69,800

- 32ドット印字
- 9インチCRT
- 3.5"FDD1基内蔵

回数	1回目	2回目以降
10回	¥7,682	¥7,600
15回	¥5,376	¥5,200
24回	¥4,164	¥3,400

NEC 文豪PWP-50HA

定価 ~~¥148,000~~



大特価 ¥79,800

- 9インチCRT
- 3.5"FDD1基内蔵
- グラフ、演算機能

回数	1回目	2回目以降
10回	¥9,582	¥8,600
15回	¥6,776	¥5,900
30回	¥4,157	¥3,200

富士通 FM-R30BX

定価 ~~¥268,000~~



大特価 ¥128,000

- オアシスワープロ機能
- 16ビットパソコン
- 3.5"2HDディスク2基内蔵

回数	1回目	2回目以降
18回	¥8,220	¥8,100
24回	¥8,440	¥6,200
36回	¥6,000	¥4,400

メーカー・品名	定価(円)	特価(円)
パソコン本体		
NEC N5200シリーズ	——	99,800より
NEC PC-9801RX4(20Mハードディスク内蔵)	566.000	385,000
NEC PC-9801RX2	398.000	お電話にて
NEC PC-9801UX21	348.000	218,000
NEC PC-9801VX21	433.000	258,000
NEC PC-9801VM2	415.000	189,000
NEC PC-9801M2	415.000	150,000
NEC PC-9801F2	398.000	98,000
NEC PC-9801UV21	318.000	159,000
NEC PC-9801UV11	265.000	178,000
NEC PC-9801UV2	318.000	148,000
NEC PC-9801U2	298.000	68,000
NEC PC-9801E	218.000	55,000
NEC PC-9801	298.000	39,800
NEC PC-9801CV21(カラーCRT標準装備)	355.000	208,000
NEC PC-9801LV21(ラップトップ)	345.000	208,000
NEC PC-88VA	298.000	145,000
NEC PC-88VA2	298.000	お電話にて
NEC PC-8801MA2	168.000	124,000
NEC PC-8801MA	198.000	99,800
NEC PC-8801MH	208.000	89,800
NEC PC-8801MKII MR	238.000	79,800
NEC PC-8801FA	168.000	98,000
NEC PC-8801FH30	168.000	84,800
NEC PC-8801MKII FR30	178.000	76,800
NEC PC-8801MKII TR(SR30+モデム)	288.000	82,800
NEC PC-8801MKII SR30	258.000	79,800
NEC PC-8801MKII SR20	213.000	69,800
NEC PC-8801MKII 30	278.000	45,000
NEC PC-8801	228.000	18,000
NEC PC-8001MKII SR	108.000	14,800
NEC PC-8001	168.000	9,800
NEC PC-6601SR	155.000	38,000
NEC PC-6601	143.000	24,800
NEC PC-6001MKII SR	89.800	14,800
NEC PC-6001MKII	84.800	9,800
NEC PC-Engine	29.800	16,800
エプソン PC-286V-STD	298.000	168,000
エプソン PC-286-U-H20	393.000	228,000
エプソン PC-286LE-STD(ラップトップ)	368.000	お電話にて
東芝 J3100シリーズ	——	158,000より
シャープ CZ830C(X1twin)(PCエンジン装備)	99.800	59,800
シャープ CZ-803C(X1CS)	119.800	12,800
シャープ CZ-811C(X1F10)	79.800	13,800
シャープ CZ-812C(X1F20)	139.800	26,800
シャープ CZ-822C(X1G30)	118.000	35,000
シャープ CZ-822C(X1G30)(新品超特価)	118.000	お電話にて
シャープ CZ-850C(X1turbo10)	118.000	24,800
シャープ CZ-851C(X1turbo20)	248.000	48,000
シャープ CZ-870C(X1turboIII)	168.000	65,800
シャープ CZ-880C(X1turboZ)	218.000	69,800
シャープ CZ-881C(X1turboZII)	198.000	89,800
シャープ CZ-600C(X68000)	369.000	お電話にて
シャープ CZ-6011C(X68000ACE)	319.800	お電話にて
シャープ CZ-611C-GY(X68000ACE-HD)	398.000	お電話にて
シャープ MZ5521	388.000	49,800より
富士通 FMR30BX(ラップトップ)	268.000	128,000
富士通 FM77-AV40	228.000	69,800
富士通 FM77-AV20EX	228.000	59,800
富士通 FM77-AV20-2	168.000	55,000
富士通 FM77-AV2	158.000	49,800
富士通 FM77-AV1	128.000	35,000
富士通 FM77-L4	238.000	45,000
富士通 FM77-L2	193.000	39,800
富士通 FM77-D2	228.000	35,000
富士通 FM77-D1	198.000	30,000
富士通 FM-7	128.000	12,800
富士通 FM-New7	99.800	12,800
任天堂 ファミリーコンピュータ	14.800	6,800
SEGA マスターシステム	16.800	9,400
SEGA マークIII	15.000	5,800
MSX		
カシオ PV-7(8K)	29.800	4,800
ビクター HC-6(32K)	64.800	16,800
ビクター HC-30(32K)	36.800	12,800
サンヨー MPC-11(64K)(wavy11)	99.800	17,800
サンヨー PHC-33(64K)レコーダー付	59.800	19,800
ソニー HB-11(16K)(故障品)	——	1,500
ソニー HB-75(64K)(故障品)	——	2,000
ソニー HB-201(64K)	59.800	12,800

メーカー・品名	定価(円)	特価(円)
パナソニック FS-4000(32K)(漢字プリンター内蔵、ワープロパソコン)	106.000	29,800
パナソニック CF-2700(32K)	59.800	10,800
パナソニック FS-1300(64K)	39.800	12,800
パナソニック CF-3000(64K)	79.800	16,800
東芝 HX-10DPN(64K)(アナログRGB出力のみ)	69.800	10,800
東芝 HX-20(64K)	69.800	12,800
東芝 HX-21(64K)	79.800	12,000
日立 MB-H50(64K)	——	13,800
MSX2・MSX2⁺		
ビクター HC-90(FDD×1)(スーパーインポーズ機能搭載)	128.000	59,800
サンヨー PHC-23(WAVY23)(MSX2)	32.800	15,800
ソニー HB-F1XDJ(MSX2+)FDD×1	69.800	56,800
ソニー HB-F900(MSX2)(FDD×1)	148.000	88,800
ソニー HB-F1XD(MSX2)FDD×1	54.800	36,800
ソニー HB-F1(MSX2)	32.800	19,800
ソニー HB-F1II(MSX2)	29.800	20,800
ソニー HB-F5(MSX2)	84.800	19,800
ソニー HB-T7(MSX2)(モデム内蔵)	59.800	32,800
パナソニック FS-A1(MSX2)	29.800	16,800
パナソニック FS-A1MKII(MSX2)	29.800	19,800
パナソニック FS-A1F(MSX2)FDD×1	54.800	36,800より
パナソニック FS-4500(MSX2、ワープロパソコン)	108.000	44,800
パナソニック FS-4700F(MSX2、FDD×1、漢字プリンター内蔵、ワープロパソコン)	158.000	79,800
ワープロ		
パナソニック FW-U1P501(3.5"FDD、バックライト付液晶、48DOT印字)	165.000	99,800
エプソン ワードバンクLXT(3.5"FDD内蔵)+イメージスキャナー	164.800	79,800
エプソン ワードバンクLX(3.5"FDD内蔵)	128.000	59,800
東芝 JW-R70FII(3.5"FDD内蔵)	128.000	58,800
東芝 JW-R55F(3.5"FDD内蔵)	128.000	49,800
東芝 JW-P20	——	18,800
NEC 文豪5NII(CRT、5"FDD内蔵)	438.000	148,000
NEC 文豪ミニ5HA(PWP-5HA)(CRT、3.5"FDD内蔵)	148.000	79,800
富士通 オアシス30SF(CRT、3.5"FDD内蔵)	228.000	108,000
富士通 オアシス30AFII(3.5"FDD内蔵)	248.000	108,000
キャノン キャノワード450(CRT、FDD、熱転写プリンター付)	448.000	245,000
キャノン キャノワード360(CRT、3.5"FDD内蔵)	248.000	89,800
キャノン キャノワードミニ1(3.5"FDD内蔵、32ドット印字、ハガキフィーダー内蔵)	128.000	79,800
シャープ WD-530(CRT、3.5"FDD内蔵)	158.000	69,800
シャープ WD-520H(CRT、3.5"FDD内蔵、AI辞書)	148.000	64,800
カシオ HW-900FJS(3.5"FDD内蔵)	——	29,800
フロッピーディスク・ハードディスク		
NEC PC-80S31(5"2D 2ドライブ)	168.000	42,800
NEC PC-9881(5"2D 2ドライブ)	390.000	49,800
PC-Line PC-Line35A(3.5"2HD/2DD 1ドライブ)新品	59.800	49,800
アクセル FDC-351Y(3.5"2HD(2DDも可)1ドライブ)	59.800	26,800
アクセル FDC-351(3.5"2HD(2DDも可)1ドライブ)NEC製FDD	64.800	32,800
シャープ CZ-502F(5"2D 2ドライブ)(新品限定1台)	99.800	78,000
シャープ CZ-502F(5"2D 2ドライブ)	99.800	45,800
シャープ CZ-503F(5"2D 1ドライブ)新品	49.800	29,800
シャープ CZ-800F(5"2D 2ドライブ)	198.000	42,800
富士通 MB-27607(5"2D 1ドライブ FM77専用)	79.800	34,000
富士通 MB-27611(5"2D 2ドライブ FM7用)	128.000	45,800
エプソン TF-20PC(5"2D 2ドライブ)	168.000	29,800
エプソン TF-20apple(5"2D 2ドライブ)	198.000	19,800
ロジテック LFD-550FM(5"2D 2ドライブ)	168.000	39,800
パナソニック FS-FD1A(3.5"2DD 1ドライブ)	39.800	28,000
SONY HBD-F1(3.5"2DD 1ドライブ MSX用)	44.800	29,800
SONY HBD-20W(3.5"2DD 1ドライブ MSX用)	44.800	31,800
任天堂 ディスクシステム(ACアダプター付)	16.500	5,980
アイテック IT5040H(40Mハードディスク、PC用I/F付)	238.000	78,000
アイテック IT5020H(20Mハードディスク、PC用I/F付)	138.000	59,800
ユーステック SP-520(20Mハードディスク、PC用I/F付)	99.800	49,800
各社 PCシリーズ対応フロッピーディスク	——	24,000より
データーレコーダー		
シャープ CZ-8RL1(X1シリーズ用)	26.800	14,800
各社 倍速機能つきレコーダー	——	7,800より
各社 パソコンデーターレコーダー	——	4,800より
漢字プリンター		
NEC PC-PR201T(136桁、24ピンカラー熱転写)	170.000	68,000
NEC PC-PR101T(80桁、24ピン、カラー熱転写)	99.800	38,800
NEC PC-PR406(80桁、24ピン、カラー熱転写)	99.800	34,800
NEC NM-9200RO(136桁、16ピン、ドット)	298.000	39,800
NEC NM-9300S(80桁、24ピン、ドット)	253.000	48,000
NEC NM-9900(136桁、24ピン、カラードット)	298.000	68,000
シャープ CZ-8PC2(80桁、24ピン、カラー熱転写)(新品)	69.800	49,800
スター AR-2415(136桁、24ピン、ドット)	144.000	49,800
エプソン AP-80K(80桁、24ピン、熱転写)	69.800	32,800
エプソン VP-130K(136桁、24ピン、ドット)	177.000	68,000
エプソン VP-135K(136桁、24ピン、ドット)	198.000	74,800
エプソン AP-500(80桁、24ピン、カラー熱転写)	72.800	42,800
エプソン UP-130K(136桁、24ピン、ドット)	298.000	69,800

メーカー・品名	定価(円)	特価(円)
精工舎 GP-550E(80桁、16ピン、ドット)	99.800	18,800
スター TR-24PC(80桁、24ピン、熱転写)	67.800	22,000
スター TR-24CL(80桁、24ピン、カラー熱転写)	69.800	25,800
カシオ NW-24(MSX用80桁、24ピン、熱転写)	49.800	21,800
プリンター		
エプソン SP-80PC(80桁、ドット)	62.800	19,800
シャープ CZ-800P(80桁、ドット)	142.800	19,800
シャープ MZ-1P02(80桁、ドット、MZ3500、5500、6500用)	138.000	29,800
シャープ MZ-1P14(80桁、ドット)	——	25,800
精工舎 GP-500F(80桁、ドット、FM用)	59.800	8,500
ロジテック KP-5000(80桁、ドット、PC/FM用)	99.800	12,800
パナソニック PS-P200(MSX用、4色インクドット、ハードコピー機能)	54.800	24,800
三洋 MPT-T5(サーマル)	49.800	19,800
SONY PRN-C41(プロッター)	54.800	18,800
各社 PC.FM.X1.MSX対応プリンター	——	6,800より
ディスプレイ		
NEC PC-KD854(4000文字、アナログ、0.39)	89.800	42,800
NEC PC-KD853(4000文字、アナログ、0.31)	118.000	65,000
NEC PC-KD551(4000文字、デジタル、0.39)	118.000	36,800
NEC PC-8853N(4000文字、アナログ、0.31)	168.000	39,800
NEC PC-KD871(4000文字、アナログ、0.31)	158.000	お電話にて
NEC PC-KD862B(4000&2000文字、アナログ、0.39)	99.800	54,800
NEC PC-KD851(4000文字、デジタル、0.31)	158.000	54,800
NEC PC-KD863S(4000&2000文字、アナログ、0.39)	118.000	68,000
NEC PC-TV351(4000&2000文字、アナログ、デジタル、TV)	129.800	58,000
NEC PC-TV472(4000文字、アナログ、デジタル、TV)	198.000	118,000
NEC N-5923(4000文字、アナログ、1120X750、XA/XL用)	190.000	49,800
NEC N-5913(4000文字、アナログ)	165.000	69,800
富士通 FM-TV154(4000文字、アナログ、TV)	138.000	68,000
富士通 MB-27333(4000文字、デジタル)	168.000	42,800
シャープ CU14AG1(4000文字、アナログ、0.39)	——	39,800
シャープ CU14AD(4000&2000文字、アナログ、0.31)(新品5台)	84.800	58,000
シャープ CU14AD(4000&2000文字、アナログ、0.31)	84.800	42,800
シャープ CU14BD(4000&2000文字、アナログ、0.42)新品	64.800	44,800
シャープ CU14BD(4000&2000文字、アナログ、0.42)	64.800	39,800
シャープ CZ600D(4000文字、アナログ、デジタル、TV)	129.800	69,800
シャープ CZ880D(4000&2000文字、アナログ、デジタル、TV)新品	119.800	69,800
シャープ CZ850D(4000&2000文字、デジタル、TV)	129.800	59,800
トムソン 4475N(4000文字、アナログ、デジタル、0.31)新品	99.800	47,800
三洋 CMT-141L(4000文字、デジタル、0.39)	——	39,800
三洋 CMT-147L(4000文字、アナログ、デジタル、0.39)	79.800	42,800
三洋 CMT-147S(4000文字、アナログ)(新品)	74.800	45,800
各社 その他の4000文字カラー(アナログ、デジタル)	——	35,000より
富士通 MB27343(2000文字、デジタル)	——	19,800
NEC PC-KD252(2000文字、デジタル)	65.800	26,800
ニデコ NH-12D9(2000文字、デジタル)	99.800	29,800
ニデコ NH-14DD(2000文字、デジタル)	——	27,800
ニデコ NH-14DL(2000文字、デジタル)	——	27,800
シャープ 14M111C(2000文字、デジタル)難有り	——	9,800
シャープ 12M312C(2000文字、デジタル)	89.800	21,800
シャープ CZ820D(2000文字、デジタル、TV)	79.800	37,800
シャープ CZ802D(2000文字、デジタル、TV)	119.800	35,800
シャープ CU-14FA(2000文字、アナログ)	49.800	28,000
シャープ CU-14F1(2000文字、デジタル)	64.800	28,800
富士通 MB-27343	79.800	19,800
各社 2000文字カラー	——	19,000より
日立 C14-2191(2000文字デジタル)	——	18,000
各社 1000文字カラー	——	14,000より
その他の周辺機器		
NEC N-5911(4000文字グリーンモニター)	65.000	24,800
ニデコ NH-16D6(2000文字グリーンモニター)	——	16,800
NEC PS88-1010-2W(PC8801用ワープロキーボード)	——	5,000
パナソニック CF-2601(CF3000用スーパーインポーズユニット)	——	8,000
キャノン FC-3(ファミリーコピー機)	99.800	52,800
シャープ JX-100(PC98用カラースキャナー)(新品限定1台)	89.800	69,800
シャープ MZ-1V01(FAX付イメージスキャナー)	298.000	158,000
各社 G3規格FAX(多数あります。)	——	29,800より
ビクター BR-C300セット(VHS-Cビデオムービー)	288.000	99,800
オムディックス 6インチカラーTV(1ch〜60ch、FM AMラジオ付、ビデオ入力OK)	59.800	25,000

★中古商品は商品の変動が激しい為、必ずお電話で在庫を確認し、予約の上お申込み下さい。

その他中古品の在庫多数あります。お電話にて確認下さい。

★毎週土曜・日曜及び祝・祭日は"ソフト激安フェア"開催中!! 渋谷駅前店にみんな集まれ!!

買って安心 使って便利!! **日本マイコン流通センター**

マイコン・ワープロ・周辺機器・ソフト・書籍などまとめて
全国ネットであなたのマイコンを
高価買取・下取



中古→中古
中古→新品
買換え自由

お得な情報 →

PC-9801シリーズ
PC-8801シリーズ
PC-286シリーズ
4000文字モニター
漢字プリンター
をお持ちの方へ
特に高く買いとります。

下取・売却をお急ぎの方は直接、現品を宅急便などで下記へお送り下さい。

- 下取りをご希望の方は買い換え希望の商品名をメモ用紙などにご記入の上同封してください。下取品と購入商品の差引きの請求を連絡いたします。
- 売却をご希望の場合は、「売却希望」とご記入の上お送り下さい。現品が着き次第、早急に高価買取り代金をお届け致します。振込を希望の方は振込先を記入して下さい。指定の無い場合は現金書留などで送金致します。
- 下取り、売却どちらの場合でも周辺機器、ボード類、ソフトなども買取り致しますのでまとめてお送り下さい。
- 直接お送り頂く場合は下記の宛先にMK係を必ずご記入下さい。

〔注意〕NEC・エプソン・シャープ以外の機種やMSX、古い機種などは買取り出来ないことがありますのでお電話でお問い合わせ下さい。

お近くの方は渋谷駅前店へご来店を!
直接商品をお持ち下さい。すぐ検査をして代金は現金でお支払い致します。(印鑑と身分証明書をお持ち下さい)

全国どこでもお電話一本で簡単申込み

東京受付 03[463]4455（ヨシココ）

大阪受付06(364)1258／福岡受付092(751)3901

※すでにお申込みをいただいたお客様のお問合せは東京までお電話下さい。 **FAX.03(463)2394**

年中無休



日本マイコン流通センター 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階 エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店㊟6400197〕〔三井銀行 渋谷支店㊟5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊟1133110〕〔協和銀行 渋谷支店㊟451454〕

《無料見積申込書》の利用方法

忙しくてお電話のできない方の為に無料見積申込書を用意いたしました。内容をご記入の上、郵便にてお送り下さい。7日～10日程で当社より見積り結果とお取引き方法の説明書をお送りいたします。またFAXにての見積り申込みもお受けいたします。即時、返送させていただきます。お客様のFAX番号をお忘れなく記入してください。FAX.03-463-2394又は03-496-7267

キリトリ線

《無料見積申込書》　　年　月　日　日本マイコン流通センター御中

下取り機種			ご購入機種(新品)			中古品ご購入希望機種		
メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価

フリガナ お名前		ご住所	〒	TEL	
購入予定日	年　月	職業	年令　才	購入方法	現金・クレジット
分割の場合の希望額	月々　円ぐらい				

★新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この見積申込書に必要事項をご記入の上、お送り下さい。見積と便利で簡単なお取引き方法の説明書をお送り致します。★下取品のない方も全メーカー商品格安で販売致します。お申し込み下さい。

Ⓑ4月号

あなたのマイコンを高く買い取ります。◀日本マイコン流通センター 広告8ページ目▶ 中古や新品への買い換えもOK!



NIDECOM SOFT
for Better Computer Living
極楽、痛快。まるかじり!
エンターテイメント
フィーリング
ARKANOID II
ジョイコントローラ付!(ボリューム方式)
MSX-12■アルカノイドII　定価6,800円　● MSX2
あのアルカノイドが、IIに進化して帰ってきた。ふたりで戦うVSゲーム機能!ゲーム画面を自分で作れるエディット機能を搭載!しかも画面数は約2倍にアップ(対前作比)。アイテムも増えて、興奮度200%まちがいなし!
画面はテーブルゲーム用です
Super PIERROT スーパーピエロ
MSX-13■スーパーピエロ　定価5,800円　● MSX/MSX2
パワーボール作戦で派手に攻撃か、それともEXTRA作戦でゆくか。作戦選択は君の判断しだいだ。最強アイテムは、なんと丸太ン棒。がんばれ、ぼくらのスーパーピエロ。敵キャラだって魅力いっぱいだ!
1ST 1150
EXTRA
Victorious NINE II 高校野球編
MSX-11■ビクトリアスナインII
定価5,800円　● MSX2
誰もが興奮する、夏の全国高校野球大会。その出場ナインのデータがインプットされ、まさにわが家が熱闘・甲子園!となってしまうのだ。2人で対戦も、2人対コンピュータの対戦も、もちろん1人でもOK。負けたらグランドの土を持ち帰ろう。
AMERICAN SOCCER
ROUND 1 0
1:54
AMERICAN SOCCER アメリカン・サッカー
MSX-15
■アメリカン・サッカー　定価5,800円　● MSX2(ROM版)
面倒なルールは一切なし!オキテやぶりのサッカーゲームだ。プレイヤーどうしの激しいボディチェック、スライディングしての強烈な足ばらい。過激なプレイが、カラダ中を熱くする。ファイティング、スピリットこそが勝利へのカギを握る!
The COCKPIT
MSX-14■ザ・コックピット
定価6,800円　● MSX2
進入灯を見ながら、画面に表示される11の航空計器を駆使する夜間着陸は、ハイ・テクニックの極致。気分はほとんどパイロットのリアルタイム・フライト・シミュレーションソフトだ。プロ・パイロットの偉大さが体感できる本格派!
(提供:JALフォトサービス)
株式会社 ニデコ
〒101 東京都千代田区外神田1-3-7
■システムコンピュータ営業部/☎03(253)0761(代)FAX03(253)0984
■コンピュータプラザ・ニデコ/☎03(251)8061(代)
●ニデコムソフトは全国有名パソコンショップでお求めいただけます。
MSXは、16KB以上の機種でお楽しみください。
MSX2は、メインRAM64K/V-RAM128K以上の機種でお楽しみください。
は、1メガビット以上の大容量メモリーを搭載したROMカートリッジです。
MSXは、アスキーの商標です。

第八巻第四号通巻八十二号　一九八九年三月二十五日印刷　一九八九年四月一日発行　昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可

電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15電話03(445)6111 特別定価390円（送料95円） 雑誌18361-04 T4911836104397